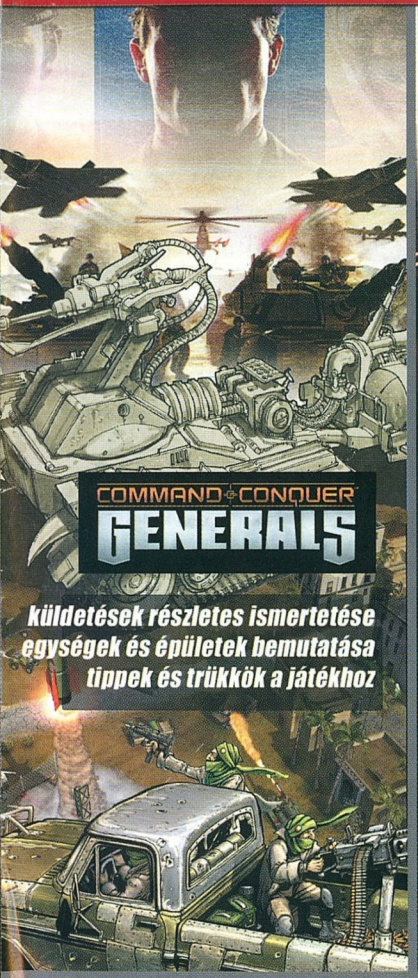
pc. games

ajándék 32 oldalas végigjátszás melléklet



küldetések részletes ismertetése
egységek és épületek bemutatása
tippek és trükkök a játékhoz

teljes végigjátszás
jedi erőtechnikák ismertetése
fegyverek bemutatása

COMMAND & CONQUER GENERALS

4... Beállítások
4... Irányítás
5... Skirmish

KÍNAI NÉPI FELSZABADÍTÓ HADSEREG
5... 1. Peking, Kína - A sárkány felébred
5... 2. Hong Kong, Kína - A Hong Kong-i válság
6... 3. Három szurdok gát, Hubei tartomány, Kína - Az erőszak áradása
6... 4. Tanggula hegység, Kína - Felbomlott szövetségek
7... 5. Balicski, Kirgizisztán - Felperzselt föld
7... 6. Bishkek, Aldastan sub-capital - Nyomukban a halál
8... 7. Dushanbe, Aldastan fővárosa - Nukleáris tél

GLOBÁLIS FELSZABADÍTÓ HADSEREG (GLA)
9... 1. Shymkent DMZ - Fekete Eső hadművelet
9... 2. Villages Outside Almaty, Kazahsztán - Segélyszállítmányok ledoboóhelye
9... 3. Astana - Kazahsztán kínaiak által megszállt fővárosa
10... 4. Adana, Törökország - Incirlik légitámaszpont
10... 5. Az Aral-tenger nyugati partja, Kazahsztán - Vegyianyag raktározó és megsemmisítő telep
10... 6. Valahol Lenger közelében, Kazahsztán - Frakció-sejt által kontrollált terület
11... 7. Bajkonur, Kozmodrom, Dél-Kazahsztán - A szovjet-éra rakétakilövő állomása

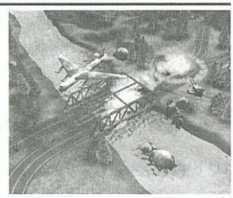
AZ AMERIKAI EGYESÜLT ÁLLAMOK EGYESÍTETT HADERŐI
11... 1. Iraki háborús övezet - Végső Igazság hadművelet
11... 2. Al Hanad, Jemen - Kincsvadászat hadművelet
12... 3. Észak-Kazahsztán, USA haderő teljes visszavonulásban - Őrangyal hadművelet
12... 4. Kazahsztáni partvidék, 14 óránál - Viharkeltő hadművelet
12... 5. Kazahsztán, demilitarizált övezet - Kék Sas hadművelet
13... 6. Délkelet-Kazahsztán - Elszánt Szövetség hadművelet
13... 7. GLA főváros, Aldastan - Utolsó Hívás hadművelet

14... KÍNAI NÉPI FELSZABADÍTÓ HADSEREG
14... TÁBORNOKI PONTOK
14... ÉPÜLETEK
15... EGYSÉGEK

16... GLOBÁLIS FELSZABADÍTÓ HADSEREG (GLA)
17... TÁBORNOKI PONTOK
17... ÉPÜLETEK
18... EGYSÉGEK

19... AZ AMERIKAI EGYESÜLT ÁLLAMOK EGYESÍTETT HADERŐI
19... TÁBORNOKI PONTOK
19... ÉPÜLETEK
20... EGYSÉGEK

22... TÁBORNOKI PONTOK
33... Csalások



JEDI KNIGHT 2

24... Bevezető
24... Kejim Post
24... Kejim Base
25... Artus Mine
25... Artus Detention
26... Artus Topside
26... Yavin Temple
26... Yavin Trial
26... Ns Streets
26... Ns Hideout
27... Ns Starpad
27... Bespin Undercity
28... Bespin Streets
28... Bespin Platform
28... Cairn Bay
28... Cairn Assembly
28... Cairn Reactor
29... Cairn Dock 1
29... Doom Comm
29... Doom Detention
30... Doom Shields
30... Yavin Swamp
30... Yavin Canyon
30... Yavin Courtyard
30... Yavin Final
31... Jedi erőtechnikák
32... Fegyverismertetés
33... Csalások

A PC.GAMES végigjátszás melléklete, kizárólag a lappal együtt forgalmazható! A mellékletben közölt írásokat szerzői jog védi, további felhasználásuk csak a kiadó írásos beleegyezésével történhet.

COMMAND & CONQUER GENERALS

A Command & Conquer, a Westwood zseniális játéka új korszakot jelentett az RTS játékok piacán 1995-ben. Jelen munkájuk sajnos úgy tűnik az utolsó, mivel az Electronic Arts nem kis megdöbbenést keltve becsukta a stúdiót, illetve annak EA Pacific nevű „oldalágát", mely a Generals fejlesztette.
A CCG a sorozat hagyományaira támaszkodik, ám kissé a mai, hősalapú RTS-ek nyomában járva, hiszen mint eddig is, tábornoki rangban terelgetjük egységeinket és építjük bázisunkat és haderőnket, ám harctéri cselekedeteinkért értékes pontok járnak, melyeket új és hasznos bónuszokra költhetünk. Ez kissé megbolondítja az eddigi játékmenetet, ami mindenképp új színt jelent, mint ahogy a városi helyszínek is, ahol megszállhatjuk az épületeket, vagy a három rendelkezésünkre álló, egymástól igencsak eltérő, jól strukturált, modern haderő.

Kezdjük az ismerkedést a beállításokkal és az irányítással.

Beállítások
A játéknak elég izmos erőforrásigénye van, szerencsére a grafika jól skálázható. Ehhez a beállító képernyőn a *„Details"* lenyíló menüből a *„Custom"* opciót kell választani, és máris lehet hangolni.
3D Shadows: Az egységek és épületek dinamikus 3D-s árnyékait lehet ki/be kapcsolni
2D Shadows: A statikus 2D-s árnyékok ki/be kapcsolása
Cloud Shadows: Ha bekapcsoljuk, a földön látszanak a felhők árnyékai. Kétségtelenül hangulatos…
Extra Ground Lighting: A talaj további részletes, finom megvilágítása.
Smooth Water Borders: A hullámok szépen, simán nyaldossák a vízpartot.
Behind Building: Ezt viszont érdemes bekapcsolni, megmutatja az épületek mögött álló egységek körvonalát.
Show Props: Fák, bokrok megjelenítése. Hangulati elem, én azért ezt bekapcsoltam.
Extra Animations: Extra effektek, mint a fák lombjainak hullámzása a szélben.
Disable Dynamic LOD: Ha bekapcsolod, a grafika részletességét a motor dinamikusan változtatja. Csak akkor kapcsold be, ha valami brutális vasad van!
Texture Resolution tolóka: Minél magasabb húzod (jobbra), annál tisztábbak, élesebbek lesznek a textúrák – ám ez jelentősen zabálj az erőforrásokat
Particle Cap tolóka: Minél magasabb húzod (jobbra), annál több és részletesebb effekt (robbanás, porfelhő stb.) jelenik meg a játékban, ezért is nagy árat kell fizetned…

Irányítás
Összefoglaló jelleggel felsorolom a legfontosabb billentyűket:
Zoom: egérgörgő, vagy számbillentyűzet 8-2
Forgatás: számbill. 4-6
Kamera alaphelyzetbe: számbill. 5
Kameraállás mentése: CTRL + F1-F8, ugrás a megfelelő funkcióbillentyűvel
Command Center: H
Kényszerített támadás: CTRL + bal klikk
Támadásos előrenyomulás (Attack moves): „A" nyomva tart + klikk
Őrzés (Guard): „G" nyomva tart + klikk
Stop: S,
Szétszóródás: X
Útvonal kijelölés: ALT + bal klikk
Multiban beszélgetés mindenkivel: Enter,
szövetségessel: Backspace

Még régi veteránoknak is érdemes megismerkedni az irányítással a gyakorlópályán, ugyanis van egy kis nehézség: a bal gombbal kijelölt egységek „hozzánőnek" a kurzorhoz, bárhová klikkelünk ballal, elindulnak oda (vagy ha egy épület volt kijelölve, oda kerül a gyűjtőpont). Mindezt a jobb klikk szünteti meg, ezt be kell gyakorolni!

Egységeinket harci helyzetben hasznosabb az „A" nyomva tartásával előretolni, hiszen ilyenkor támadólag nyomulnak előre, különben csak arra lőnek, aki őket bántja. Ha pedig állnak, minden esetben őrzésre rendeljük őket az adott területen, egyébként képesek bambán tűrni, hogy lemészárolják őket. És még valami: főleg sok akadállyal zsúfolt pályán (például városi terepen) jelöljünk ki egységeinknek útvonalat, ha kell lépésről

lépésre, mert útkeresésük erőteljes kihívásokkal küzd...

Skirmish
Az alapbeállítások egyértelműek, ki kell választanod, hány és milyen erősségű ellenféllel méred össze tudásod, a csapat színét, a választott haderőt, a csapat sorszámát, majd a térképet, és ha kívánod, a játék sebességén is állíthatsz. Ami izgalmas, az a jobb alsó sarokban lévő éremtáblázat, mely elég komoly kihívást jelent. Lássuk, hogy nyerheted el a kilenc érdemérmet:
China Campaign Honor - Ha teljesítetted a szóló mód kínai küldetéssorozatát
GLA Campaign Honor - Ha teljesítetted a szóló mód GLA küldetéssorozatát
USA Campaign Honor - Ha teljesítetted a szóló mód USA küldetéssorozatát
Air Wing Honor - Ha hússzal több repülőgépet építettél, mint ellenfele(i)d.
Battle Tank Honor - Ha ötvennel több tankot építettél, mint ellenfele(i)d.
Endurance Honor - Győzelmet arattál az összes térképen

KÍNAI NÉPI FELSZABADÍTÓ HADSEREG
1. Peking, Kína - A sárkány felébred
Az első pálya amolyan bemelegítés. A véres terrorakció után kapunk pár tucat gyalogost és három tüzes Sárkánytankot, hogy elpusztítsunk egy csúnya zöld tábort. Egy pontot lehet elkölteni induláskor, javaslom a villáskulcsot, ami a csatatéren némileg javítja gépeinket, gyalogosra itt szinte nincs is szükség. Minden teketória nélkül indulj meg előre, mert jön két öngyilkos személyautó, és egy furgon is áll a kis táborral szemben, lepd meg őket, aztán nyomás előre! Közben a Barakkban fejleszd ki a „Capture Building" képességet (sárga zászló). Ha akarsz, készíthetsz pár Battlemaster tankot is, bár a híd lábánál csatlakozik a sereghez még öt. A pagoda után a kanyarnál fordulj balra, az olajkutat egy gyalogosoddal elfoglalhatod (erre kellett az említett fejlesztés), ez némi plusz jövedelmet biztosít. Ezután ezt a földutat kell követned, nem lehet probléma, vár rád pár ellen, a végén a nagy tartály a sugárzó anyaggal, állítsd rá a tankokat (a gyalogság visszavonása után!), és bumm.

2. Hong Kong, Kína - A Hong Kong-i válság
A GLA egyik sejtje a Hong Kong-i kongreszszusi központban feszkel. Feladatod, hogy elpusztítsd az épületet, és a két hozzá kapcsolódó parkolóházat. Két pontot költhetsz el, megint csak a gyorsjavítást ajánlom, és a tüzérségi zárótüzet (Artillery Barrage), jól jöhet a végén. A sportpályán kell felállítanod táborod. Két dózerod van, építs egy erőművet és egy barakkot, közben a kis, sorompóval elzárt területre beküldhetsz egy katonát, van egy UN feliratú doboz, ami készpénzt rejt, gyűjtsd be! A többi katonákat érdemes elszórni az épületekben, a pálya felső sarkánál (a tankot is állítsd ebbe a kereszteződésbe), és lent, a kikötő közelében. Amint az erőmű kész, lent, a pár láda mellett építs egy ellátó központot. A barakkban a szokásos épületelfoglaló fejlesztést hajtsd végre, katonát hamarosan tömegével kapsz majd vasúton. Ha kész a géhá, jöhet a hadiüzem (War Factory) megépítése, valamint a Command Centeré, itt első dolgod a radar „installálása" legyen. Amint a hadiüzem megépült, a kikötőben bejelentkezik egy, az ellenség színeit viselő komp, szívesen szolgálatodba áll. Az üzemben egyébként új kedvencre bukkanhatsz, nekem legalábbis nagyon bejött, a Gattling tank szenzációs a gyalogság ellen, építs kettőt, a két említett őrhelyre, hamarosan szükség lesz rá, különösen a kikötőnél, itt sok öngyilkos terrorista fog rád ugrani.
Gyűjts pénzt úgy négy Battlemaster tankra, majd add ki a parancsot a megépítésükre, ez egy újabb akciót generál: a GLA titkos fegyverüzeme mérgező anyagot fecskendező gépeket állít elő, meg kell semmisíteni. Azonnal jön is egy ilyen rettenet, úgyhogy még az akció előtt vidd el az embereidet a felső kereszteződésből, és a tankokkal vadászd le az ellent. Ha kész az újabb adag lánctalpas, az összes géppel indulj előre ezen az úton, kisebb ellenállás, majd jöhet a zöld épület lerombolása. Más objektumot ne bánts, mert pórul jársz! Eközben érdemes elindítani egy gyalogosodat is erre, ugyanis áll itt egy olajfinomító, elfoglalásától 10%-kal olcsóbbak lesznek gépeid. Ha a birtokodba került, építs is két Battlemastert és egy Gattling tankot, és ezeket terel fel a kompra.

Ha megvan, a Transport gombra klikkelve elindulhat az átszállás, eközben a felső egységgel is indulj meg a központ irányába, a patkó alakú nagy épület alatt. Ha a komp átért, az Evacuate gombbal kirakhatod kis egységed a parton, és akár kérhetsz is egy tüzérségi zárást az objektumra. Sűrű akciók következnek, de nem lehet gond, koncentrálj előbb a két parkolóházra, ugyanis innen bombával preparált autók száguldoznak elő, majd jöhet a kongresszusi palota, és lehet örülni.

3. Három szurdok gát, Hubei tartomány, Kína - Az erőszak áradása

Kapaszkodj, igen kemény feladat előtt állsz! A legfontosabb feladat a gát átrobbantása, úgyhogy állítsd rá a tankjaidat és a rakétavetős embereidet. Ürítsd ki a csapatszállítót, a gyalogosokat zavard be a fekete őrtoronyba (10 fér bele), és mehet pár a kis bunkerbe is, Black Lotus kisasszonyt pedig indítsd útnak balra, a kis földes úton! Ha a gát áttört, a mozi után azonnal támadás indul lentről, de az őrtorony és a tankok könnyen eliminálják ezt. Költsd el pontjaidat, és a zárótüzet javaslom, mindkét fokozatát, plusz a szervizt. Lótusz hamar eljut egy építkezésre, tereld őt az ott álló dózerhez, és máris van még egy munkagéped! Ezután elfoglalhatod az olajfinomítót és az olajkutat is. Jöhet a szokásos móka, erőmű, hadiüzem, géhá, CC, barakk sorrendben. Az összes embered tereld a lassan előtűnő átjáróhoz, a fehér tartály közelébe, pár rakétavetős bakával. Építs egy Gatling tankot, és fejleszd ki hozzá a Chain Gun-t, ezzel erősebbé válik, és őt is állítsd a többiek mellé, aztán jöhet egy adag Battlemaster, és akár egy-két Gatling löveget is építhetsz ide. Amint kibukkan az átjáró, számíthatsz egy erős rohamra, de ekkorra ez már nem lehet gond. Ha az első hullám lecsengett, van egy kis időd. Javaslok két repteret, négy-négy MiG-gel. A PSZH-ba (nem katonaviselteknek: páncélozott szállító harcjármű, angolul APC, így gondolom ismerősebb) ültesd be Fekete Lótusz kisasszonyt. Indítsd el kis sereged szép nyugodtan, át a hídon, persze a PSZH-t mindig tartsd a tűzvonal mögött. A hídfőállás eliminálása után irány a városközpont. Itt van a GLA ellátó bázisa, annyi csak a feladatod, hogy előrenyomulj ennek aljáig, és ne engedd használni azt (lerombolni nem tudod). Elég sűrű ellenállásra számíthatsz, kell egy kiadós sereg, egy-egy gyors légicsapás a MiG-ekkel segíthet. Egy második hullámmal érdemes a szélső (víz felőli) utat is megpucolni, és itt előreküldeni a tábor kerítéséig a PSZH-t, majd kipakolni Lótuszt, és elfoglalni vele a CC-t, ebből a távolságból kényelmesen lekezeli! Közben a másik oldalról szép nyugodtan told előre a sereged, újabb MiG-es támadásokkal puhíthatod az ellent. A terroristák őrült módon löni kezdik majd a birtokodba került épületet, ez legalább leköti őket, Lótuszt vond ki a tűzvonalból! A hátsó traktusban van egy Stringer-fészek, ide javaslom megkérni a tüzérségi zárást, szép rendet vág! Elég kemény csata lesz, de igen élvezetes! Ha minden épület megsemmisült, tiéd a győzelem.

4. Tanggula hegység, Kína – Felbomlott szövetségek

Öt GLA Stringer-fészket kell elpusztítanunk, hogy MiG-jeink lenyomhassák a hadiüzemet. Mivel a küldetés elején csak gyalogosokkal nyomulunk, tábornoki pontomat Red Guard Training-re költöttem, hiszen ezzel egyből tapasztalat bakákat lehet gyártani – rögtön tizet képeztem is, plusz egy hackert, akit iziben ráállítottam az Internetre, némi készpénzátutalásra. Az első fészek rögtön a kis tábor közelében van, a nagy massza ellen semmi esélye. Jobbról is érkezik néhány ellen, ha tiszta a terep, Lótusszal vedd birtokodba az olajkutat. Minden sikeres támadás után érkezik némi rakétavetős utánpótlás, úgyhogy nem lesz nehéz a dolog, szépen egyenesen sétálj végig az úton, két további fészek vár rád, plusz a végén, a szikla mögött egy 1000 dolláros segélycsomag – közben pótold a bakakészletedet is!
Most jöhet a híd. Amint ráhágsz, elindul egy mozi, melyből újabb dolgok derülnek ki. Az első, hogy Lótusz le tudja bénítani az ellenség gépeit, tedd is ezt meg a mérges traktorral (egyszerűen jelöld ki ügynököd, majd klikk a szerkezeten), valószínűleg belehal az akcióba, de kapsz helyette másikat, semmi probléma. Ha a traktor lesántult, gyorsan küld rá az embereidet, mert nem sokáig lesz harcképtelen! Közben persze a negye-

dik fészket is vedd kezelésbe. Ezután irány nyugta, az elfoglalt hadiüzem, az emberekkel tisztítsd meg a környékét, majd jöhet Lótusz, foglald vissza vele az épületet, és mehet a gépgyártás, ízlés szerint. A város közepén újabb olajkút vár a kisasszonyra, a kikötőnél egy újabb ENSZ-csomag, a többiekre meg erős ellenállás, de a tankok segítségével innentől kezdve nem lehet gond. Söpörd el a kis GLA tábort a híd lábánál (vagy foglald el Lótusszal, külön poén az ellenséget saját fegyvereivel legyőzni), aztán jöhet az utolsó szakasz, jó sok ellenséggel. Sajnos az itteni embereid mind halál fiai, mivel az ötödik rakétafészek lenyomása után rögtön jönnek a MiG-ek, és lebombázzák a vegyianyaggyárat, a kiáramló kék rettenet elpusztít mindenkit – a háború néha kényszerű áldozatokkal jár…

5. Balicski, Kirgizisztán – Felperzselt föld

Igazi csemege vár rád, kegyetlen akció. Feladatod három GLA tábor, plusz a terroristák fő bázisának elpusztítása, amerikai segítséggel. Repteredről ugyanis szövetséges szőnyegbombázás kérhető, 2,5 percenként. Persze ez így túl egyszerű lenne – a rengeteg Stringer-fészek miatt szinte alig használható a dolog, én csak a legvégén vetettem be, van nála jobb is: a nukleáris löveg, mely tábornoki pontunkból vásárolható, vegyük is meg!

A PSZH-kban ücsörgő katonákat zavard be a bunkerekbe, és építs egy hadiüzemet, egy barakkot és egy propaganda centert. Képzeld egy hackert, és kezd meg vele a munkát, majd ha minden épület elkészült, jöhet az emlegetett ágyú megépítése. Ha kész, pucold meg vele a folyó túlpartját, közben érdemes építeni egy Gatling tankot és egy új szépséget, az Overlord nevű mamut-utódot. Ezzel a hármassal, egy PSZH-val, plusz pár gyalogossal indulj meg a túlpartra, cél a játék által is mutogatott ellátmány megszerzése. A csapatszállítót küld előre, ugyanis rengeteg álcázott robbanószerkezet van szétszórva a pályán, és ez a jármű képes felderíteni azokat - ha megvan a hordó, lődd szét valamelyik egységeddel. Ha ellenséges épületre bukkansz, mehet a nukleáris támadás. A célt elérve építs egy géhát, és mellé balra pár Gatling löveget, pár gyalogost és rakétást pedig telepíts a depó melletti magányos házikóba, a Gatling tankot pedig állítsd ennek őrzésére.

Most érdemes még egy fent emlegetett triót összedobni, plusz egy Fekete Lótuszt, egy PSZH-ban. Velük indulj meg táborodtól balra, az előbb leírt módon, tehát elöl a csapatszállító, a hatalmas löveggel pedig nyomd le az épületeket. A térkép ezen sarkában van két olajkút és egy finomító, Lótusszal tedd őket magadévá, majd indulju meg felfelé, a felső csapattal pedig előre, mintegy ollóba fogva az ellenséget, de nagyon figyelj a csapdákra, sok lesz belőle! Ráadásul vasúton is érkezik némi utánpótlás, de ha tábornoki pontodból vásároltál légi aknatelepítést, megszórhatod a kis állomás környékét! Innentől kezdve türelemjáték az egész, szép nyugodtan egy délután alatt fel lehet morzsolni az ellent. A fő bázis a hegyek között, északon van, nem egyszerű eset, de itt már segíthet a bombázás, persze a légvédelem meggyengítése után. A leírt módszer alapján egyébként két csapatunk itt találkozik, ez elegendő tűzerő lesz a feladat végrehajtására!

6. Bishkek, Aldastan subcapital – Nyomukban a halál

Feladatod, hogy Fekete Lótusz felrobbantsa a pálya északi végében lévő vasúti hidat. Nem könnyű eset, hiszen építkezni nem tudsz. A három hackert állítsd rá a pénzgyűjtésre, termelj jó adag katonát, pár Gatlingot és Battlemastert, és irány kelet, a táborhoz legközelebbi hídon át. A bázis keleti részén érdemes elhelyezni egy-két újabb Gatlingtankot, mert innen várható majd erős támadás!

A híd túloldalán, a folyóparton vár rád egy segélycsomag, majd a sineknél is. Azt már most mondom, hogy a vágány mellett tessék vigyázni, mert jön majd a vonat! Rögtön belebotlasz egy fegyverkereskedőbe, de őt Lótusszal közelítsd meg, ugyanis körbe van rakva hordókkal, és a hölgy is képes ezeket felderíteni! Ezután foglald el az épületet – vagy „termelésbe fogod" (nem túl értékes az ott képezhető haderő), vagy eladod, jól jöhet a pénz! Arrébb lesz egy Stinger-fészek is, a gyalogosaid ellen nincs esélye. A pályaudvarnál újabb csomag, pucold meg a

kis városrészt, aztán irány tovább északra. A kis domb tetején, illetve annak aljában is találsz egy-egy ellátóközpontot. Fekete Lótusszal előbb szívd ki belőlük a pénzt (harmadik ikon, majd klikk az épületre), ezután foglald el vele őket. Lődd le a munkást, és képezd ki saját embered, ezzel megteremted az alapokat a továbbiakra. Erős támadásokra számíthatsz, ezért érdemes az alsó raktár két oldalán megszállni egy-egy épületet, és egy-egy Gatling-tankot is beállítani őrzésre. Ezzel az akció első fele megvan. Bázisodon kezdj el építeni egy hatalmas haderőt. Jó sok gyalogos, érdemes rögtön egy PSZH-t is termelni, ebben eleve kapsz nyolc bakát. Csomó tank, aztán ha megvagy, öket is told át a keleti partra - véletlenül se menj be a városba, mert onnan hatalmas mennyiségű csőcselék ugrik a nyakadba! A kis haderővel irány észak, majd az alsó géhá előtt nyugatra, át a legfelső hídon, de a PSZH-t hagyd hátra, és ültesd bele Fekete Lótuszt. A túlparton hatalmas hirig veszi kezdetét. Ha sikerült megrogyasztani az ellenfelet (nekem két csapat kellett hozzá), a csapatszállítóval hozd át ügynöködet ide (előtte ments egyet), és klikk a híd közepére. Valószínűleg kilövik alóla a járművet, rögtön jelöld ki, és klikk újra a hídra. Ha eléri a hídfőt, lehet örülni.

7. Dushanbe, Aldastan fővárosa – Nukleáris tél

Siralmas, idegörlő feladat, ahol a script az ellenség képében pofátlanul csal. Pontjaidat költsd a Cluster Mine fejlesztésre, ezután jöhet az Artillery Barrage. Amint az ellenség felmorzsolódott, nyomd le a kis GLA bázist a jobb alsó sarokban. Az új csoda, az Inferno Cannon kellemes darab, hiszen nagy a lőtávja, és tartósan égeti a megtámadottat, csak nagyon vigyázz rájuk (a síkhülye AI ebben nem sokat segít, úgyhogy tartsd hátul öket, fedezékben). Ha tiszta a terep, kezdj el építkezni, ám fontos, hogy a tábor épületeit szórd szét, inkább a korábbi csata helyszínén, a kis platón, vagy előtte, az alsó úton építkezz, minél nagyobb távolságokat hagyva az épületektől, mivel hamarosan SCUD támadás várható! Az ellátóközpontot pedig ne közvetlen a ládák mellé építsd, hanem kissé feljebb, ugyanis pár méterre északra, egy kisebb palota előtt van egy jó halom ellátmány, amit szintén begyűjthetsz majd, érdemes az építés előtt ezt megtalálni!

Szórj az útra, nagyjából az említett palota vonalába taposóaknákat, ezt négypercenként megteheted, alaposan besegítve a tábor védelmébe, építs 1-2 bunkert rakétásokkal és gárdistákkal megpakolva, és ide hozd az összes járművedet is őrzésre.

A következő fázis az anyagiak megteremtése. Építs barakkot, hadiüzemet majd propaganda központot, és amint ez megvan, kezdj el hackereket képezni, vidd le öket az említett alsó útra, szétszórva, és cuppanj rá velük az Internetre. 20-30 (!) emberke kell ezen idióta küldetés teljesítéséhez, ez a kulcsa az egésznek!

Ezután kell építened egy repteret, négy MiG-gel, és a páncélzatfejlesztéssel. Fő célod ugyanis a SCUD kilövőállomás lenyomása: indulj el a kis rajjal nyugatnak koppanóig, majd egyenesen északra, és picivel beljebb, mint a térkép felső széle, irány kelet. Amint megtalálod a célpontod, szórd meg, ezután még egy kis tüzérségi zárást is kérhetsz rá. Közben izmosan támadják majd a bázisodat, ne felejtsd el az aknazárat felújítani, amint lehetőséged van rá, és építs Overlord tankokat, 3-4 darab, Gatlingtoronnyal elegendő lesz, és esetleg egy hangszórós, a harci kedvet fokozandó (építhetsz hangszórótornyot is erre a területre). Ha összejött a pénzed, és még lábon a tábor, építsd meg az atomsilót, a nukleáris csapással lényegesen könnyebb dolgod lesz.

Védekezz tovább, építs még repteret és repülőket, esetleg még egy atomsilót. 4-5 gatlingos Overlord, mellettük egy hangszóróssal elég jól szolgál az ellenség maradék erőinek felmorzsolásában. A fő tábor a térkép tetején, északon van, előtte egy kisebb bázis a hegy lábánál (vigyázz, a város közepén, egy kis tér egyik tornyában Jarmen Kell ücsörög, és kilövi tankjaidból a sofőröket!). De ismétlem: mindezeket csak akkor éred el, ha seregnyi hacker csurgatja a számládra a pénzt! Iszonyúan nehéz küldetés!

GLOBÁLIS FELSZABADÍTÓ HADSEREG (GLA)

1. Shymkent DMZ – Fekete Eső hadművelet

Miután az összes ellenséget elpucoltad a táborból, irány az új bázis. Minden munkást állíts rá a ládacipelésre, a techekre érdemes rakétás katonákat ültetni (a tech a géppuskás kisteherautó, jobb szót nem találtam rá). Egy autóval irány délnyugat, azaz a térkép bal alsó sarka, itt találod a fegyverkereskedőt, rögtön fejleszd ki a Scorpion rakétát, és lehet pár tankot építeni. Készíts egy kisebb hadsereget. Vigyázz, dél-délkeleti irányban sok tank van, nem kell bántani őket! Inkább irány a falu és a tér megpucolása. Ha megvan, kapsz pár katonát, őket rögtön zavard be az épületekbe északon és nyugaton, mert onnan azonnal erősítés érkezik. Ha elfogytak, nyomulj előre nyugatra a földúton, hamarosan találsz jobbra egy leágazást, ennek végén ellátó központot, rombold le, és vedd fel a mögötte lévő ládákat – jó sok pénz!

Vissza a faluba, majd le a kikötőbe, itt is van csomag. Egy techhel menj át a hídon, a jobb oldalán maradva, a végén fordulj délre, irány: délkelet. Egy tank lehet, hogy utánad ered, de meg fog lepődni, ugyanis hamarosan elérsz nyolc testvért, velük lenyomhatod a lánctalpast. Ezután vedd a kis csapattal az irányt északnak, itt egy kis táborban újabb pénzes csomagok várnak rád. A híd lábánál lévő tábort nem kell bántani, csak ha nagyon viszket a tenyered... Közben még építs pár tankot, biztosítsd a tér északi oldalát, és ha szükséged van rá, építs a depó mellé ellátó központot az út túloldalára. Ha megfelelőnek érzed a haderőt, irány a kínaiak fő bázisa, a bunkerok ellen a tankok Scorpio rakétája hatásos, pucolj meg mindent. Ezután picit visszafelé indulva ráfordulhatsz egy felső útra, ahonnan kényelmesen eléred a gátat, adj neki!

2. Villages Outside Almaty, Kazahsztán – Segélyszállítmányok ledobóhelye

Feladatod 40 ezer dollár összegyűjtése. Sok falu van a pályán, időnként jön egy-egy segélyszállítmány. Először egy kamion két Humvee kíséretével, később repülőgép. A falusiak hamar összeszedik a cuccot, de nem kell idegeskedned ez miatt, rombold le a házaikat, ott lesz benne a csomag! Minden amerikai harci eszköz és épület is egy-egy 1000 dollár értékű csomagot rejt, úgyhogy semmi más dolgod nincs, mint építeni egy fegyverkereskedőt, és onnan megfelelő mennyiségű haditechnikát vásárolni, ezzel rombolni a civil és katonai épületeket, ölni a polgárokat és a jenkiket, és vadászni a ládákra. (Keletre van egy kis katonai bázis, ezt is érdemes lenyomni.) Amint 20 ezer dollárt összeszedsz, jön a repülős téma, te pedig hozzájutsz légelhárító lövegekhez, ennyivel színesebb lesz a kép. Ha megvan a 40 ezer dollár, kész is a küldetés.

(Érdekességképpen megjegyzem, hogy a preview verzióban most egy olyan küldetés következett, melyben az elején toxikus traktorokkal, később minden erővel 300 civilt kellett elpusztítani, de úgy látszik, ez túl erősnek ítéltetett, helyette inkább Bajkonur megtámadása került be a kalapba, utolsó misszióként...)

3. Astana - Kazahsztán kínaiak által megszállt fővárosa

Hasonló az előző feladathoz, itt is 40 ezer dollárt kell összeszedni, de most az épületek lerombolásával. Javaslom, hogy pontjaidat a „Cash Bounty"-ra költsd, ez minden ellenséges egység és épület elpusztítása után jutalmat ad! Képezz jó pár munkást, kezd meg a pénzgyűjtést. Építs egy palotát, barakkot és fegyverkereskedőt. A palotában felfegyverezheted a csőcseléket (Arm the Mob), a barakkban pedig képezz egy lázadót, Jarmen Kell testvért, az épületelfoglalást, és még pár lázongó csapatot. A központod mögött található egy kórház, ha ezt elfoglalod, gyalogos egységeidet automatikusan gyógyítja, Jarmen Kellt pedig javaslom beküldeni a kórház mögötti kis saroképületbe, innen kényelmesen levadássza az ellenséget!

Érdemes két csapatot készíteni, egyikkel szép lassan előrenyomulni északra, közben minden épületet szétdúlva és a csomagokat összeszedve, a másikkal a folyó mellett előre, majd át a hídon nyugatra. Itt van egy amerikaiak által ellenőrzött polgári reptér, némi segélycsomaggal, ne hagyd ott! Én

építettem egy SCUD kilövőt is, ezzel kényelmesebb a szanálás, a megszállt épületek ellen pedig ideális a toxintraktor! Ha készpénzed eléri a 40 lepedőt, győztél.

4. Adana, Törökország – Incirlik légitámaszpont

Elég egyszerű feladat, ahol jól kijön a GLA enyhe erőfölénye… Tábornoki pontjaidat ismét költsd a „fejpénzre". A kis plató hátsó felébe építs egy barakkot, ezután lehet Stinger-fészkeket telepíteni. Az ellátó raktár elé, a szikla peremére rögtön építs is hármat! Ezután kell még egy fegyverkereskedő és egy palota is ajánlott, ez utóbbi azoknak, akik SCUD rakétakilövőt is akarnak építeni, szerintem ezzel jóval egyszerűbb a feladat. Hátra, a raktár és a kereskedő közé nekem még elfért egy Stingeres állás, és lejjebb is építettem egyet, a tábortól délre. Ennyi elég lesz, a lelőtt vadászgépek szép pénzt hoznak, ha egy állás megsérült, javíttasd meg egy munkásoddal. Később lesz szőnyegbombázás is, de nekem ez se volt probléma, az alapjaikra lerombolt épületek maguktól újraépülnek!

Képezz egy kisebb haderőt, javaslok 4-6 légelhárító löveget (Quad Cannon), mellé ízlés szerinti egységeket, a rakétás buggyk különösen jók. Ezzel indulj nyugatra, szép nyugodtan. Ha építettel SCUD kilövőt, egy gyors egységet (pl. buggy vagy tech) küldj felderíteni, majd ha találsz ellenséges épületet, a rakétával rombold le. Először egy ellátóbázis fog utadba kerülni, majd a bal alsó sarokban egy olajfúró torony, és egy kínai radarállomás. Ha elfeküdtek, jöhet az amerikai bázis. Patriot rakétákkal felszerelt ütegek védik, de a SCUD ellen nem lehet gond… Szép nyugodtan morzsold fel a tábort (kezdve a reptérrel), nagy gond nem lehet!

5. Az Aral-tenger nyugati partja, Kazahsztán – Vegyianyag raktározó és megsemmisítő telep

Feladat: négy vegyi anyaggal megpakolt bunker elfoglalása, és az amerikai haderő eliminálása.

Első lépésben erősítsd meg a tábort. Nyugatra van egy ellátmány-depó, az út túloldalára építs ellátó központot, majd ez fölé egy Stinger-fészket, mellé az út másik oldalára még egyet, és én egy géppuskás alagút-bunkert is építettem. Keletre, a kis városrész szélére is érdemes védelmet kiépíteni, megszállva az egyik házat jó sok emberrel. Mindkét védponthoz állíts még egy-két rakétás buggyt és techet vagy tankot, biztosításul. Az ellátó központ alá elfér egy palota és egy feketepiac, építsd meg ezeket. A feketepiac mindegyik fejlesztését hajtsd végre, ezzel jelentős előnyre teszel szert!

Ha ez megvan, jöhet egy megfelelő támadóegység felállítása. Kell egy SCUD, mellé négy-öt Quad Cannon, pár buggy, és a többi ízlés szerint. A barakkban képezz pár lázadót, ezeket pakold fel egy techre, majd fejleszd ki az épületfoglalást. A kis sereggel irány kelet, át a hídon, a térkép alsó szélén. Biztosítsd a híd közepét, a SCUD-dal pedig nyomd le a bunkereket. Mielőtt elpusztulnának, érdemes átváltani Anthraxra, és ezzel elküldeni egy rakétát, így a bunker kirohanó védőit is elintézed. Ha minden tiszta, foglald el az itt lévő két vegyianyag-tárolót – félig megvagyunk.

Most ugyanez a játék felfelé, a másik hídon, a túloldalon, balra van két újabb tároló, ha elfoglalod őket, a feladat egyik fele teljesítve. Nincs más dolgod, mint a SCUD-dal, a többiek fedezete és segítsége mellett megsemmisíteni a bázist. Arra nagyon vigyázz, hogy az adok-kapokban ne pusztítsd el egyetlen tárolót se, mert a kiömlő anyag minden egységedet leamortizálja! Mindeközben persze a bázisodat is fogják támadni északról, úgyhogy ahogy pénzed engedi, erősítsd meg ezt a részt. Ha minden USA épület megsemmisült, győztél.

6. Valahol Lenger közelében, Kazahsztán – Frakció-sejt által kontrollált terület

Feladat: az árulók bázisának megsemmisítése, az összes áruló eliminálása. Birtokodba kerül három erős páncélzatú, nukleáris robbanófejet szállító teherautó, ezeket kell bejuttatnod az ellenség táborába. Sajnos még ez a hatalmas robbanóerő se elég a központ teljes megsemmisítéséhez, úgyhogy mindenképp kell mellé kíséret. Én egy „Q" billentyűt nyomva kijelöltem minden egységemet, és megindultam északra, közben

a táborban építettem két fegyverkereskedőt, hogy mielőbb fel tudjam állítani a második támadósort, hiszen északról majd várható erős ellencsapás, és délnyugatról kínai felderítők, mindkettőre fel kell készülnöd.
A robbanós kompániával határozottan indulj meg előre, eliminálva a védőket. A három teherautót nyugodtan beküldheted a központhoz, igen jól páncélozottak, ki fogják bírni a támadást, amint beértél, robbantsd fel őket! Ezután valahogy el kell jutnod a sereggel is a romokhoz, hogy elvarrd a szálakat, erre például ötletes megoldás a tábornoki pontokból vásárolható lázadó csapat, kijelölöd a megroggyant központot, klikk, és a megjelenő fegyveresekkel azonnal lőni kezded az épület maradványait, és ha közben egy rendes csapat már összeállt a táborodban, őket is megindíthatod előre. Ezután más dolgod nincs, mint minden ellenséges egység elpusztítása, ehhez azért be kell barangolnod a térkép eddig rejtett pontjait is…

7. Bajkonur, Kozmodrom, Dél-Kazahsztán – A szovjet-éra rakétakilövő állomása

Izgalmas és érdekes feladat, hiszem itt mindkét ellenségeddel fel kell venned a harcot: meg kell semmisítened táborukat, és elfoglalni egy földi irányító központot az amik táborában, valamint a rakétakilövő állomást.
Első lépésben építs meg minden elérhető épületet, és hajtsd végre a fejlesztéseket! A feketepiacon a radaros autód számára vásárolhatsz egy különleges képességet, mellyel a térkép bizonyos helyeit felderítheted. Északra, kb. 11 óránál van a kínai tábor, a sín túloldalán a nukleáris kilövőállomással, egy SCUD támadás simán elsöpri – derítsd fel a radarral, vagy akár egy buggyval. Ugyancsak érdemes felderíteni a megjelölt irányító központ melletti területet is, itt van a jenkik sugárfegyvere, erre is mehet majd egy rakétatámadás (érdemes talán ezt előrevenni). Képezz egy ütőképes sereget bázispusztításra, plusz pár lázadót az épületelfoglalással, és irány az amerikai tábor. Eljárás, mint fent, nyomd le a jenki bázist és foglald el a lokátoros épületet. Ezután pótold a veszteséged, és irány észak, a rakéta, ezt is el kell foglalnod egy-két lázadóval, a sereg biztosítása mellett. Ha megvan, győztél.

AZ AMERIKAI EGYESÜLT ÁLLAMOK EGYESÍTETT HADERŐI

1. Iraki háborús övezet – Végső Igazság hadművelet

Az első lépésben minden járművet láss el Battle Drone kiegészítéssel. Ezután szép nyugodtan irány előre. Amint eléred a várost, a GLA megtámadja azt, így új feladatod lesz: semmisítsd meg a rakétakilövő állomást. Nyomulj előre, amint elérsz két megszállt épülethez, jönnek a Chinook helikopterek és ledobnak két kommandós osztagot az épületre. A második híd utáni két épület elérése után ezt már neked kell megtenned, hogy ismerkedj a dolgokkal. A sziget előtti úton jobbra, keletre indulva találsz pár pilótát, szabadítsd ki őket, nyugatra pedig vár rád pár pénzes láda. Ha mindenki megvan, irány az ellenség bázisa. Egy humveet küldj előre, amint eléri az ellenség védvonalát, légi erősítés érkezik, ha az A10 elintézte a dolgát, a többi nem lehet probléma!

2. Al Hanad, Jemen – Kincsvadászat hadművelet

Három pilótát kell kiszabadítanod, pontköltésre ajánlom a Paladin tankot! Első lépésben erősítsd meg a bázis védelmét, a meglévő Patriot ütegek mellé telepíts még egykettőt, és pár humvee sem jön rosszul a bázison. Hajtsd végre a Battle Drone fejlesztést, és vedd birtokodba az erőművek felett, a tábor északkeleti sarkánál lévő két olajtornyot egy erre kiképzett rangerrel. Lent, délnyugaton van egy nagy depó, érdemes erre ráállítani a Chinook helikoptert, ez bőven kiszolgál az akció alatt, és érdemes elfoglalni az ettől nem messze található kórházat is. Ezután irány kelet, nagyjából a kórház vonalában, kb. három óránál egy elkerített civil területen találod az első pilótát. A második kb. egy óránál, észak-északkeleti irányban található, egy katonai bázison. A Stinger-fészket jó adag humvee és tank (különösen a Paladin, melynek lézeres berendezése levadássza a rakétákat!) lenyomja. A legkeményebb a harmadik menet, három óránál, egy megerősített GLA bázison

van az utolsó pilótád. Délről cserkészd be a tábort, két Apache helikopter automatikusan segít a géppuskafészek lenyomásában, a többi a te dolgod, de nem lehet probléma. Vigyázz, hamarosan GLA erősítés érkezik, ha megvan a tiszted, pakold egy humveeba, és egy tiszta, biztonságos útvonalon küld vissza a bázisra, ha odaért, győztél!

3. Észak-Kazahsztán, USA haderő teljes visszavonulásban – Őrangyal hadművelet

Feladat: 100 amerikai egység kijuttatása az övezetből.

A pite tehát úgy fog kinézni, hogy balról beözönlik egy halom jenki kolléga (NPC, nem irányíthatóak), majd a nyomukban egy hadseregnyi terrorista, őket löve. Ezek nyomában viszont egy másik csapat is jön, akik a táborunkra rontanak rá. Első lépésben tehát erősítsd meg a bázis védelmét mindkét oldalon lövegekkel (én a sziklaperemre is telepítettem), jó sokkal, ehhez valószínűleg erőművet is kell építened. Az út túloldalán találsz egy depót és olajkutakat, ha szükséged lenne rá (a Chinookkal minden ehhez szükséges dolgot át tudsz oda vinni). A játék főszereplői az Apachok, építs vagy tucatnyi helikoptert, és hajrá. Sok tanácsom nincs - rocket buggy, quad, tech, majd a többi. (Érdemes az út nyugati oldalára állítani a helikoptereket területőrzésre, így azonnal megtámadják az ellent, majd átvéve irányításukat ráküldeni őket a veszélyesebb vadakra.) Ezután viszont rögtön be kell segítened nyugaton, a tábor védelmébe. Ha a jobb oldalon lévő számláló eléri a százat, még ne örülj, jön egy masszív GLA hátvédsor, őket is le kell nyomni!

4. Kazahsztáni partvidék, 14 óránál – Viharkeltő hadművelet

A kis csetepatéban az utolsó hullámban érkező Tomahawk rakétavetőkre nagyon vigyázz, vond ki őket a csatából! Ha lecsengett a dolog, jelöld ki őket, és nyugodt tempóban kezdd el velük kioperálni a partvédelmet, szép nagy a hatótávolságuk, nem lehet probléma! Egy „önkéntes" rangert tolj előre, hogy tiszta célpontot adjon a Tomahawkoknak, így nyomulj előre, szép lassan leamortizálva a tábort. Ha kész, építsd meg saját bázisodat, de igen erős védelemmel a keleti-délkeleti oldalon! Én idejekorán építettem egy repteret, és kedvenc helikoptereimmel védtem a keleti városrészt, kisebb csapat gyalogost beültetve a szélső házakba.

A GLA egészen a hátsódban van - fedezet mellett operáld ki a Stinger-fészkeket a Tomahawkokkal, majd egy gyors felderítés után egy A10-es bombázással besegíthetsz, a szálakat végül a Comanche csapat varrhatja el. Nem könnyű a feladat – a helyzet kulcsa a gyorsaságban, a meglepetés erejében rejlik, azaz folyamatosan, a rendelkezésedre álló haderővel támadni az ellent. Ha minden terrorista egység megsemmisült, elkönyvelheted az újabb győzelmet.

5. Kazahsztán, demilitarizált övezet – Kék Sas hadművelet

A kisebb közjáték után minden tankkal és helikopterrel irány kelet, át a hídon. Nem lehet gond, a helikopterek most is jól szolgálnak, a tankok besegítenek, no meg a gyalogsági massza. Amint átértél, jön a szokásos gátszakadás. Az új helyen építs erőművet, a depó mellé ellátó központot, és egy repteret, a nyugati részre három-négy Patriot löveget, embereidet is ebbe a körzetbe állítsd járőrözni, hiszen egy köpésre ott az ellenség. Ezután minden pénzed költsd helikopterre, nekem legalábbis ez jött be. A városban egészen lent, délen találsz egy ládát némi pénzzel. Amint úgy 4-5 Comanche már kész, kezd el a nyomulást északnak. A fő cél északkeleten a SCUD indítóállomás, ha sikerül elérned és lenyomnod még a kilövés előtt, azzal sokat segítesz magadon – ebbe persze a sok Stinger-fészek és a jó pár rakétavetős főszer akadályozni fog, de sok helikopterrel megoldható a feladat. Nekem 12 Comanche jött össze a végére, ezekkel piskóta a küldetés, persze addig véresen kell védened a tábort, de szinte ugyanaz az ábra, mint az előző küldetésben, azaz folyamatosan zaklatni az ellenséget (örök alapigazság: legjobb védekezés a támadás). Lesz majd egy kis izgalom a városban is, valahonnan előbukkan pár GLA egység, készülj erre is, de ez nem vészes. Ha minden ellenséges épületnek lőttek, győztél.

6. Délkelet-Kazahsztán – Elszánt Szövetség hadművelet

A pálya északnyugati csücskéből indulsz. Építsd ki a bázisod védelmét a hídnál keleten és az északi részen is, jó erősen, majd jöhet a kiépítés, építs még egy erőművet, húzd fel mind a négyet, majd jöhet egy ellátó központ, reptér, ledobó zóna, stratégiai központ és a sugárfegyver indítóbázisa. Az egyik cél a GLA bázisának eliminálása északkeleten, a második egy áruló kínai bázis CC-jének és ami még fontosabb, a nukleáris silónak az elpusztítása.

Szerencsére van benzinbombás támadásod, az A10-es hármas fázisú csapás is besegíthet ehhez, no meg a sugárfegyver. Normál módban nem is kell ehhez más, kérj a központból egy felderítést a területre (kínaiak kb. öt óránál), és kiválasztva egy-egy célpontot, koncentráld rá ezen „távoli" támadásokat! Ekkor csak a bázis védelmét kell megoldani, amit a levegőből helikopterekkel, és a Patriot lövegekkel könnyű megtenni. A kis GLA tábor lenyomásához elég egy jó adag Comanche – én a kínaiakkal kezdtem, kioperálva a két központot, a terroristákat a végére hagyva, hiszen eddigre azért összejött egy ütőképes légi csapat. Brutális módban azért keményebb lehet a szitu, ha földi úton akarod a kínaiakat lenyomni, kezd a GLA bázissal, majd északról szivárogj be a sárgákhoz, és nyomd le az erőműveiket, ezzel könnyebb dolgod lesz. Ha kell még ellátmány, hat óránál van egy igen komoly ENSZ ládalerakat, jelentős summával, úgyhogy légi támogatás mellett kisebb földi erővel érdemes ezt begyűjteni. És a táborodtól délre indulva a földúton még egy depó is található.

7. GLA főváros, Aldastan – Utolsó Hívás hadművelet

A végső, mindent eldöntő összecsapás. Első feladatként a barakkban hajtsd végre az épületelfoglalás fejlesztését, majd három rangerrel a tábortól keletre lévő kínai épületeket foglald el, ott képezz egy dózert, és javítsd ki vele az épületeket. Jenki oldalon közben a földút alá mehet egy-két patriot löveg, és ugyanígy a kínai tábor alá is, később ezek mellé érdemes egy-két gatlingot is telepíteni, ezzel egy jó védelmet építhetsz ki. Hasznos dolog a kezdésnek kapott „láthatatlan" felderítőidből (Pathfinder) küldeni egyet-egyet mindkét tábor alá, hiszen ők felfedik az álcázott ellenséges egységeket is (később erre használhatsz Spy Drone-os jenki járműveket, vagy kínai csapatszállítót is). Ha tiéd a kínai oldal is, építs egy dózert, majd legalább három-négy erőművet, ugyanis ezek dupla annyi áramot termelnek, mint jenki társaik. USA oldalon építs meg minden elérhető épületet, kínai résztől hadiüzem és propaganda központ ajánlott, ezután képezhetsz pár hackert, akik újabb pénzekkel járulnak hozzá a büdzséhez. Hamarosan kiderül, a GLA SCUD támadást készít elő, de ha időben megépítetted a sugárfegyvert, azzal kényelmesen lenyomhatod, egy benzinbombás és/vagy A10-es támadás pedig végleg elintézi a silót. Ne feledd, a Detention Camp segítségével kétpercenként felfedheted a teljes térképet, kifigyelve még az álcázott egységeket is, ez igen hasznos lehetőség!

A támadás első lépésében a városfalat, pontosabban az abban lévő, megerősített kapukat kell lerombolni. Erre én egy kisebb Tomahawk egységet használtam – ne felejtsd el kiépíteni rájuk a Battle Drone fejlesztést, egyre pedig a Spy Drone-t, ezzel növelve a látótávolságot és felfedve az ellenség álcázott egységeit! A kis csapat fölé érdemes 4-5 Comanche-ból álló légifedezetet biztosítani, illetve odalent néhány humveet. Ezek mellé, ha már van elég pénzed, pár Aurora repcsi is jól jön, a szuperszonikus támadás során sérthetetlenek, utána viszont lelassulnak, de két-három bőven elég egy Stinger-fészek lenyomására - én a két sarokponton lévőt támadtam meg velük elsőként, igen hatásos!

Közben ne feledkezz meg a tábor védelméről sem, hiszen folyamatosan érkezik az áldás, egy-egy két-három Comanche-ból álló területvédő csapat e téren jó szolgálatot tehet.

Innentől kezdve rád van bízva a feladat, szép tempósan haladj előre, közben persze nukleáris csapásokkal és a központból elérhető támadásokkal gyengítsd az ellent. Ha minden épületet és egységet eliminéltál, a háború véget ért!

ÉPÜLETEK - EGYSÉGEK

KÍNAI NÉPI FELSZABADÍTÓ HADSEREG

A kínai hadsereg érdekes összetételű, én nem igazán tudtam megkedvelni. Légiereje elhanyagolható, a MiG-ek csak csapatban erősek és elég sebezhetők, bár ez kis mértékben fejleszthető. Hatásos viszont a gyalogsága, főleg nagy tömegben. Járműparkja számomra legkedvesebb darabja a nagy tűzgyorsaságú Gatling tank, és a „Mamut-örökös" Overlord, ez utóbbit egyedülálló módon fejleszthetjük, legjobb az öt rakétással megtömött bunker, ez mellé egy-két Gatling-tornyos „aratógép" és egy hangszórós lánctalpas dukál, mely erősíti a harci kedvet. Sajnos az első variáció a játék egyik legdrágább egységét adja ki (3900$), aminek elvesztése különösen fájó lehet. Plusz pénzt itt hackerek képzésével szerezhetsz, érdemes párat beüzemelni valami félreeső, jól védett helyen. Az ő speciális kommandósuk, Fekete Lótusz nyerte el legjobban tetszésemet, mely tisztes távolból működik, alaposan meglephetjük az ellenséget vele! Tábornoki pontok tekintetében talán ez a haderő dicsekedhet az első két fokozaton a legjobb, a harmadikon a leggyengébb fejlesztéssel. Egy csillagnál legjobb a zárótűz, háromnál a Nuke Cannon (igazi nagyágyú!). Az 5 csillag egy EMP bombát jelent, ami nagyon jó, viszont csak átmeneti a hatása, tehát legfeljebb a földi erők bázistámadásának előkészítésére használható, esetleg vész esetén egy nagyobb gépesített egység megállítására, ám ez elég nehezen kivitelezhető, ráadásul a hatósugárba lévő saját egységeink is lebénulnak, ami külön gáz. Épp ezért itt legerősebb fegyver az atomtámadás, ráadásul a siló hasznos fejlesztéseket is kínál – sajnos itt a leglassabb a „végső csapás" újratermelődése (6 perc, szemben a GLA 5, illetve az USA 4 percével).

TÁBORNOKI PONTOK

1 csillag

Red Guard Training
(Vörös Gárda kiképzés)
Minden gyalogos veteránként kerül ki a barakkból

Artillery Barrage (Tüzérségi zárótűz)
A megadott célpontot a térképen kívülről megtámadja a tüzérség.
1. fokozat: 12 gránát
2. fokozat: 24 gránát (3 csillagnál érhető el)
3. fokozat: 36 gránát (3 csillagnál érhető el)

Emergency Repair (Vészjavítás)
A megadott területen lévő járműveket részlegesen „gyógyítja"

3 csillag

Cluster Mines (Taposóaknák)
A megadott területre repülőgépből taposóaknákat szór.

Cash Hack (Pénz „leemelés")
Az ellenség ellátó központjából pénzt lop. Csak annyit tudsz lenyúlni, amennyi az ellenségnél van, a maximum értékek:
1. fokozat: 1000$
2. fokozat: 2000$
3. fokozat: 4000$

Nuke Cannon (Atomlöveg)
Ha van propaganda központod, a hadiüzemben építhetsz egy lassú, de erős önjáró löveget, mely nagy hatótávolságú taktikai nukleáris töltetet lő ki.

5 csillag

EMP Pulse (Elektromágneses impulzus)
Egy nehézbombázó a megadott területre EMP bombát dob, mely hatósugarában minden ellenséges épületet és járművet működésképtelenné tesz kis időre

ÉPÜLETEK

Minden épület köré taposóaknákat telepíthetünk, ezt nem emelem ki külön mindehol.

Nuclear Reactor (Atomreaktor)
Költség: 1000$
Szolgáltatott energia: 10 egység
Speciális képesség: Vészhelyzetben túl lehet terhelni 50%-kal nagyobb energia kinyerésére, de ekkor felrobbanhat!

Barracks (Barakk)
Költség: 500$
Fejlesztés:
Capture Building – 1000$: A vörösgárdisták képesek kijelölt épületek elfoglalására

Supply Center (Ellátó központ)
Költség: 1500$
Igényelt energia: 1 egység
Szükséges épület: atomreaktor

Bunker
Költség: 400$
Szükséges épület: barakk
Öt katonát lehet elszállásolni benne.

Gattling Cannon (Gattling löveg)
Költség: 1200$
Igényelt energia: 3 egység
Szükséges épület: atomreaktor
Tipp: Nagyon kellemes táborvédő készség, mind földi, mind légi célpontok ellen. Érdemes párosával, egymást segítve elhelyezni őket.

War Factory (Hadiüzem)
Költség: 2000$
Igényelt energia: 1 egység
Szükséges épület: ellátó központ
Fejlesztések:
Chain Guns – 1500$: +25% sebzés minden Gatling fegyvernek
Black Napalm – 2000$: +25% sebzés minden tüzes fegyvernek

Airfield (Reptér)
Költség: 1000$
Igényelt energia: 1 egység
Szükséges épület: ellátó központ
Fejlesztés:
MiG Armor – 500$: Páncélzat a MiG-ekre, +25%-kal növeli az élettartamukat

Propaganda Center (Propaganda központ)
Költség: 2000$
Igényelt energia: 2 egység
Szükséges épület: hadiüzem
Fejlesztések:
Nationalism (Nacionalizmus) – 2000$: +25% hordabónusz a vörösgárdistáknak, a tankvadászoknak és a Battlemasternek
Sublimal Messaging (Tudatalatti üzenet) – 500$: 25%-kal erősíti a hangszóró tornyok hatását

Hangszóró torony
Költség: 500$
Igényelt energia: 1 egység
Szükséges épület: propaganda központ
Tipp: Gyógyítja egységeidet és növeli a tűzsebességet.

Nuclear Missile (Atomsiló)
Költség: 5000$
Igényelt energia: 10 egység
Szükséges épület: propaganda központ
Fejlesztések:
Uranium Shells – 2500$: A Battlemaster és Overlord tankok munícióját urántöltetűre cseréli, ezzel 25%-kal növeli ezek sebzését
Nuclear Tanks – 2000$: Nukleáris hajtómű a Battlemaster és Overlord tankokra, ezzel 25%-kal nő ezek sebessége.
Tipp: A hatpercenként elérhető nukleáris támadás főleg épületek és gyalogság ellen hatásos (a beszórt területen még sokáig kifejti hatását)

Command Center (Parancsnoki központ)
Költség: 2000$
Fejlesztés:
Radar – 500$

EGYSÉGEK

Barakkban képezhető
Red Guard (Vörösgárdista)
Költség: 300$
Erős: gyalogság ellen
Gyenge: könnyű járművekkel szemben
Speciális képesség: épületek elfoglalása (barakkban fejleszthető)
Tipp: Nagy tömegben erősebb támadással bír („hordabónusz"), egy klikkelésre két katonát kapsz.

Tank Hunter (Tankvadász)
Költség: 300$
Erős: tankok ellen
Gyenge: gyalogsággal szemben
Speciális képesség: TNT támadás, rátapaszt egy robbanóeszközt a kijelölt járműre.
Tipp: Nagy tömegben erősebb támadással bír („hordabónusz").
Hacker
Költség: 625$
Erős: épületek ellen
Gyenge: gyalogsággal és járművekkel szemben

Szükséges épület: propaganda központ
Speciális képességek:
Disable Building: erős komputervírussal megbénítja a kijelölt épületet
Hack Internet: Rákapcsolódik az Internetre, és onnan pénzösszegeket utal át a számládra

Black Lotus (Fekete Lótusz)
Költség: 1500$
Erős: épületek és járművek ellen
Gyenge: felderítő egységekkel szemben
Szükséges épület: propaganda központ
Speciális képességek:
Capture Building: A kijelölt ellenséges épületet távolról elfoglalja
Vehicle Hack: A kijelölt járművet rövid időre megbénítja
Cash Hack: A kijelölt ellenséges ellátó központból pénzt emel le (ez nem lehet több, mint ami ott található)

Hadiüzemben képezhető
Battlemaster tank
Költség: 800$
Erős: épületek és tankok ellen
Gyenge: gyalogsággal és légierővel szemben
Speciális képesség: Nagy tömegben erősebb támadással bír („hordabónusz").

Dragon Tank
Költség: 800$
Erős: gyalogság és épületek ellen
Gyenge: tankokkal és légierővel szemben
Speciális képesség: egy gyilkos tűzfal a kijelölt területre
Tipp: Képes kiégetni a megszállt épületekből a katonákat

Inferno Cannon
Költség: 900$
Erős: bázisvédelem és gyalogság ellen
Gyenge: tankokkal és légierővel szemben
Tipp: Nagy csoportban erősebb támadás (firestorm, tűzvihar)

Nuke Cannon
Költség: 1600$
Erős: épületek és gyalogság ellen
Gyenge: tankokkal és légierővel szemben
Szükséges hozzá: tábornoki pont

Troop Crawler (Csapatszállító)
Költség: 1400$
Erős: épületek és gyalogság ellen
Gyenge: tankokkal és légierővel szemben
Tipp: Könnyűpáncélzatú csapatszállító, 8 vörösgárdistát is kapsz mellé. Képes felderíteni az álcázott egységeket.

Gattling Tank
Költség: 800$
Erős: gyalogság és légierő ellen
Gyenge: tankokkal szemben

Overlord tank
Költség: 2000$
Erős: épületek és járművek ellen
Gyenge: rakétával felszerelt gyalogsággal és légierővel szemben
Fejlesztés:
Battle Bunker – 400$: egy kis felépítmény, melybe öt egységet helyezhetsz el. Tank Hunterekkel nagyon ütős!
Gattling Canon – 1200$: Gattling löveget helyez fel a toronyra.
Propaganda Tower – 500$: a hangszóró toronyhoz hasonló értékkel bíró felépítmény.

Reptéren képezhető
MiG
Költség: 1000$
Erős: tankok és könnyű járművek ellen
Gyenge: légvédelemmel és légi célpontokat is támadni képes gyalogsággal szemben
Tipp: Nagy csoportban erősebb támadás (firestorm, tűzvihar)

GLOBÁLIS FELSZABADÍTÓ HADSEREG (GLA)
Nálam ez a haderő vitte el a pálmát - gyors, olcsó és jól testre szabható. Légiereje nincs, ám légelhárítása annál erősebb, mind a Stinger-fészkek, mind a légvédelmi ütegek (Quad) igen szépen muzsikálnak. Járműparkjának kiemelkedő darabja a fürge és hatásos rakétás buggy, no meg a toxikus traktor, ennek egyetlen spriccelése elég egy megszállt épület kiürítésére, ami elég mellbevágó dolog, és akkor még nem is említettem a kétfajta töltettel rendelkező, nagy hatótávolságú SCUD löveget - de a többiek se piskóták, főleg, mert a kilőtt járművek roncsaiból vagy saját fegyverzetüket fejlesztik,

vagy pénzt hoznak a csapatnak. A felfegyverzett őrjöngő tömeg, és az öngyilkos merénylők sok bajt okozhatnak ellenségeinknek, no és itt van a kedves Jarmen Kell, akit csak nagy erőkkel lehet lenyomni, hiszen igen messziről igen pontosan mesterlövészkedik, és kioperálja a sofőrt a támadó járművekből, amiket aztán elköthetünk, például egy autótolvajjal.
Az épületek és fejlesztések tekintetében is igen sokrétű a GLA. Először is itt vannak az olcsó, láthatatlan robbanó hordók, melyekből érdemes elszórni párat a tábor körül. Aztán az alagúthálózat, melyben „hipertérugrással" közlekedhetnek egységeink, és egy bombatámadás előtt bezavarhatjuk őket a bunkerbe. Plusz ellátmányról a feketepiac gondoskodik, ráadásul hihetetlen hasznos fejlesztéseket kínál csakúgy, mint a palota. Ha ehhez hozzávesszük azt a bónuszt, hogy a földig rombolt épület alapja megmarad, melyből teljesen automatikusan újjáépül az objektum, és még erőművekkel, energiaellátással sem kell piszmognunk, elég izgalmas összhatást kapunk – ez mellé jön a nagy erejű SCUD támadás, mint tetejébe korona.
Tábornoki pontok tekintetében alapfokozaton mind a vészjavítás, mint a tech. tréning igen jó, 3 csillagnál támadás szempontjából a SCUD löveg, anyagiakat tekintve a pénzjutalom szinte egyenértékű, de a többi fejlesztés is igen vonzó, és a lépfene-támadás hatása sem elhanyagolható, bár ez főleg nagy gyalogsági massza (lásd: kínaiak) ellen válik be.

TÁBORNOKI PONTOK

1 csillag

Technical Training
Minden tech veteránként „születik meg".

Marauder Tank
Erős tank, mely az ellenséges járművek roncsaiból képes saját fegyverzetét fejleszteni.

Emergency Repair (Vészjavítás)
A megadott területen lévő járműveket részlegesen „gyógyítja"

3 csillag

SCUD Launcher
Nagy hatótávolságú és erejű rakétát lő ki, választhatóan hagyományos robbanófejjel, vagy Anthrax töltettel.

Cash Bounty (Pénzjutalom)
Minden elpusztított ellenséges egységért vagy épületért pénzjutalmat ad. Ennek értéke az elpusztított épület vagy egység értékének…
1. fokozat: 5 %-a
2. fokozat: 10 %-a
3. fokozat: 20 %-a

Rebel Ambush (Lázadók támadása)
Lázadók egy csoportja meglepetésszerűen megjelenik a megadott helyen
1. fokozat: 4 lázadó
2. fokozat: 8 lázadó
3. fokozat: 15 lázadó

Hijacker (Autótolvaj)
Bármelyik ellenséges járművet képes elkötni. Mozdulatlan helyzetében „láthatatlan".

5 csillag

Anthrax-bomba
Nagy erejű bomba, főleg ellenséges egységek, gyalogság ellen, a megtámadott területen sokáig kifejti hatását.

ÉPÜLETEK

Supply Stash (Ellátó központ)
Költség: 1500$

Barrack (Barakk)
Költség: 500$
Fejlesztés:
Capture Building – 1000$: A lázadók képesek kijelölt épületek elfoglalására

Stinger Site (Stingerrakéta fészek)
Költség: 900$
Szükséges épület: barakk
Tipp: Hatásos védelem légierővel és tankokkal szemben, nagyon jó, ha egymást támogatják, azaz kettesével építed őket, de nem közvetlenül egymás mellé, hanem lőtávon belül, széthúzva.

Tunnel Network (Alagúthálózat)
Költség: 800$
Szükséges épület: barakk

Tipp: Automata gépfegyverével védi a bázist. Az egyes bunkerok össze vannak kötve a föld alatt, így a belépő egység bármelyik másik kijáraton azonnal kilépve harcba dobható. Az ár tartalmaz két rakétavetős katonát is! Maximum 10 egység helyezhető el benne, a föld alatt izmos bombatámadást is átvészelnek katonáid!

Arms Dealer (Fegyverkereskedő)
Költség: 2500$
Fejlesztések:
Scorpion Rocket – 1000$: Rakétával szereli fel a Scorpion tankokat (a meglévőket és az ezután készülőket is).

Demo Trap
Költség: 400$
Szükséges épület: fegyverkereskedő
Tipp: Álcázott bomba, hatásosan járul hozzá a bázis védelméhez, szórj el párat!

Palace (Palota)
Költség: 2500$
Szükséges épület: fegyverkereskedő
Fejlesztések:
Camouflage – 2000$: A lázadók „láthatatlanok", ha nem lőnek.
Anthrax Beta – 2500$: Minden toxikus egység sebzését 25%-kal erősíti.
Arm The Mob – 1000$: AK-47-es géppisztollyal fegyverezi fel dühöngő tömegeidet.
Toxin Shells – 1000$: A Scorpion és Marauder tankok lövedékeibe kis adag Anthrax kerül, igen finom!
Tipp: Öt harcos elszállásolható benne.

Black Market (Feketepiac)
Költség: 2500$
Szükséges épület: palota
Fejlesztések:
AP Bullets – 2000$: +25% sebzés a Lázadóknak, a Technicalnak, a Quad Cannonnak és Jarmal Kellnek.
Junk Repair – 2000$: Minden járművet automatikusan „gyógyít".
Radar Scan – 500$: A radaros teherautó képes a térkép bármely területét kis időre felfedni.
AP Rockets – 2000$: Minden rakétatámadás 25%-kal nagyobb sebzést okoz.
Buggy Ammo – 1200$: A rakétás buggyt 25%-kal több munícióval látja el.
Tipp: Bevétele a te számládra csorog, percenként kb. 300 dollár körüli összeggel gyarapodsz.

SCUD Storm
Költség: 5000$
Szükséges épület: palota
Tipp: Az ötpercenként elérhető toxikus támadás főleg épületek és gyalogság ellen hatásos (a beszórt területen még sokáig kifejti hatását).

Command Center (Parancsnoki központ)
Költség: 2000$

EGYSÉGEK

Barakkban képezhető
Rebel (Lázadó)
Költség: 150$
Erős: gyalogság ellen
Gyenge: tankokkal, könnyű járművekkel szemben
Speciális képesség: épületek elfoglalása

RPG Trooper (Rakétavetős)
Költség: 300$
Erős: tankok ellen
Gyenge: gyalogsággal szemben

Terrorist (Terrorista)
Költség: 200$
Erős: tankok és épületek ellen
Gyenge: gyalogsággal és könnyű járművekkel szemben
Tipp: Öngyilkos katona, igen kellemes egység, ráadásul bármelyik civil autóba beültethető!

Hijacker (Autótolvaj)
Költség: 400$
Erős: tankok és járművek ellen
Gyenge: gyalogsággal és felderítőkkel szemben
Szükséges hozzá: palota, tábornoki pont
Tipp: Bármelyik ellenséges járművet képes elkötni. Mozdulatlan helyzetében „láthatatlan".

Angry Mob (Dühös tömeg)
Költség: 800$

Erős: gyalogság és járművek ellen
Gyenge: tűzzel, mérgező anyagokkal és villanógránátokkal szemben
Szükséges épület: palota
Tipp: 10 dühös ember, pisztollyal és molotov-koktélokkal felszerelve. A palotában AK-47-esekkel is felfegyverezhetőek, igen finom haderő!

Jarmen Kell
Költség: 1500$
Erős: gyalogság és járművek ellen
Gyenge: felderítő egységekkel szemben
Szükséges épület: palota
Tipp: Álcázott egység. Bármelyik civil épületbe beültethető mesterlövész, nagy távolságról pontosan lövi ki az ellenséges katonákat, sőt az ellenség járműveinek személyzetét, lehetővé téve annak elfoglalását.

Hadiüzemben képezhető
Scorpion tank
Költség: 600$
Erős: könnyű járművek ellen
Gyenge: rakétás katonákkal és légierővel szemben
Tipp: Könnyű lánctalpas, érdemes felszerelni a fegyverkereskedőnél rakétával!

Radar Van
Költség: 500$
Speciális képesség: felderítés (a *feketepiacon* vásárolható!)
Tipp: A GLA „szeme", nagy előnye a mobilitás (állítsd biztonságos helyre).

Toxin Traktor
Költség: 600$
Erős: gyalogság ellen
Gyenge: tankokkal, légierővel és bázisvédelemmel szemben
Speciális képesség: *Contaminate* - Megfertőzi a kijelölt területet.
Bázisvédelemre is jó, mert sokáig hatásos!
Tipp: Gyalogság elleni aduász, egyetlen spriccel kipucolja az ellenség által megszállt épületeket!

Marauder tank
Költség: 800$
Erős: épületek és könnyű járművek ellen
Gyenge: rakétás katonákkal és légierővel szemben
Szükséges hozzá: tábornoki pont
Tipp: Az ellenséges járművek roncsaiból képes saját fegyverzetét fejleszteni.

SCUD Launcher
Költség: 1200$
Erős: épületek és gyalogság ellen
Gyenge: tankokkal és légierővel szemben
Tipp: Nagy hatótávolságú és erejű rakétát lő ki, tetszés szerint hagyományos robbanófejjel vagy Anthrax töltettel. Igen komoly!

Technical
Költség: 500$
Erős: gyalogság ellen
Gyenge: tankokkal és légierővel szemben
Tipp: Az ellenséges járművek roncsaiból képes saját fegyverzetét fejleszteni. Öt harcos elfér benne (érdemes rakétásokkal megtömni!), gyors és hatásos.

Quad Cannon
Költség: 700$
Erős: gyalogság és légierő ellen
Gyenge: tankokkal szemben
Tipp: Légelhárító löveg, géppisztolyos kiegészítéssel a gyalogság ellen, hasznos.

Rocket Buggy
Költség: 900$
Erős: épületek és gyalogság ellen
Gyenge: tankokkal és légierővel szemben
Tipp: Igen gyors és ügyes, nagy hatótávolságú rakétákkal szerelve. Bármilyen tereppel megbirkózik, nincs jobb felderítő nála - egyik kedvencem!

Bomb Truck
Költség: 1200$
Erős: gyalogság és épületek ellen
Gyenge: felderítőkkel szemben
Speciális képességek:
Disguise as Vehicle: képes felvenni a kijelölt jármű alakját, legyen az szövetséges, ellenséges vagy semleges.
Detonate Now!: Azonnali hatállyal levegőbe repíti a járművet.
Fejlesztések:
Biobombs – 500$: Biológiai töltettel szereli fel a járművet
High Explosive Bomb – 500$: 100%-kal

nagyobb hatású a robbanás
Tipp: Fentiek mindent elmondanak róla, igazi Jolly Joker, jó, ha van belőle kéznél egy-kettő.

AZ AMERIKAI EGYESÜLT ÁLLAMOK EGYESÍTETT HADERŐI

Az USA hadserege high-tech épületeket és egységeket kínál. Figyelemre méltó légiereje, igen változatos egységeket találunk itt, számomra legkedvesebb a gyors és halálos Comanche helikopter. Földön a fürge Humveek jó szolgálatot tesznek mind felderítésben, mind támadásban, főleg rakétával szerelve, a TOW fejlesztés után. Bázisvédelemmel szemben igen hasznos, bár sebezhető a Tomahawk önjáró löveg. Érdemes minden egységünkre kifejleszteni a szondákat, hiszen nem kerülnek sokba. A mentőautó felbecsülhetetlen társunk lesz értékes egységeink, főleg a Felderítők és Burton ezredes talpra állításakor. A tábor védelmét a Patriot löveg jól szolgálja, de csak többedmagával. A stratégiai központ hasznos fejlesztéseket és értékes, a helyzetnek megfelelő átmeneti bónuszokat nyújt, a felderítő központ egyedülálló a játékban, és igen erős a sugárfegyver is. (Utóbbi megépítése előtt valószínűleg kell még erőművet építened, hiszen nagy energiaigénye van, erre figyelj oda!) A plusz ellátmányról ennél a haderőnél egy ledobó zóna gondoskodik. A tábornoki pontok költésében első fokozaton a vészjavítás, 3 csillagnál az A10-es támadás a leghasznosabb. Az 5 csillagos benzinbomba elsősorban kisebb épületek ellen jó, az ellenség központjait és kilövőállomásait azonban csak félig nyomja le, ebbe mindenképp be kell segíteni más eszközökkel is. Nagy területre koncentrálódott egységek ellen ideális!

Tábornoki pontok

1 csillag

Paladin Tank
High-tech tank, mely speciális lézeres védelmi rendszere segítségével leszedi az ellenséges rakétákat.

Spy Drone
Kis kémszonda, mely az ellenséges egységek és radarrendszer számára láthatatlan, és felfedi az ellenség pozícióját.

Emergency Repair (Vészjavítás)
A megadott területen lévő járműveket részlegesen „gyógyítja".

3 csillag

Pathfinder (Felderítő)
Álcázott elit mesterlövészegység.

Stealth Fighter (Lopakodó)
Mozgás közben álcázott vadászrepülőgép .

Para Drop (Ejtőernyős deszant)
A megadott területre rangereket szór.
1. fokozat: 5 ranger
2. fokozat: 10 ranger
3. fokozat: 20 ranger

A10 Strike (A10-es légicsapás)
Egy vagy több A10 Thunderbolt bombázó a kijelölt területet megszórja. Épületek, járművek és gyalogság ellen egyaránt hatásos.
1. fokozat: 1 db bombázó
2. fokozat: 2 db bombázó
3. fokozat: 3 db bombázó

5 csillag

Fuel Air Bomb (Benzinbomba)
Nagy erejű bomba, a megadott területen rombol és sokáig ég, így egységek és épületek ellen is hatásos.

Épületek

Cold Fusion Reactor
(Hidegfúziós reaktor)
Költség: 800$
Szolgáltatott energia: 5 egység
Fejlesztés:
Control Rods (Szabályzórudak) – 800$: 100%-kal növeli a reaktor teljesítményét

Barracks (Barakk)
Költség: 600$
Fejlesztések:
Capture Building (Épületelfoglalás) – 1000$: A rangerek képesek kijelölt épületek elfoglalására
Flash-Bang Grenades (Villanógránátok) – 800$: A rangerek ezekkel megszórva az ellenség által megszállt civil épületeket, megpucolhatják azokat.

Supply Center (Ellátó központ)
Költség: 2000$
Igényelt energia: 1 egység

Patriot Missile System (Patriot rakétarendszer)
Költség: 1000$
Igényelt energia: 3 egység
Tipp: Hatásos védelem légi és földi egységekkel szemben egyaránt, főleg többedmagával. Közeli társainak át tudja adni az ellenség pozícióját.

War Factory (Hadiüzem)
Költség: 2000$
Igényelt energia: 1 egység
Fejlesztések:
TOW Missile – 1200$: Rakétával szereli fel a Humveekat (a meglévőket és az ezután készülőket is). Földi és légi egységek ellen egyaránt hatásos.

Airfield (Reptér)
Költség: 1000$
Igényelt energia: 1 egység
Fejlesztések:
Rocket Pods – 800$: A Comanche-okat négy darab rakétával szereli fel.
Laser Missiles – 1500$: A Raptor és a Lopakodók sebzése 25%-kal nő.

Strategy Center (Stratégiai központ)
Költség: 2500$
Igényelt energia: 2 egység
Szükséges épület: hadiüzem vagy reptér
Speciális képességek:
Az alábbiak között szabadon válthatunk, mikor melyikre van szükségünk éppen, és minden egységünkre hatást gyakorol:
Bombardment Battle Plan: Minden egység 20%-kal nagyobb tűzerővel támad
Hold The Line Battle Plan: Minden egység 10%-kal nagyobb páncélzathoz jut
Searc And Destroy Plan: Minden egységnek 20%-kal nagyobb hatótávolság
Fejlesztések:
Advanced Training – 1500$: Az egységek kétszer gyorsabban lesznek veteránok
Composite Armor – 2000$: A Crusader és Paladin tankok páncélzata 25%-kal erősödik
Drone Armor – 500$: A szondák páncélzata 25%-kal erősödik

Supply Drop Zone (Utánpótlás ledobási zóna)
Költség: 2500$
Igényelt energia: 4 egység
Szükséges épület: stratégiai központ
Tipp: Kétpercenként jelentősebb készpénz érkezik, légi úton

Detention Camp (Felderítő központ)
Költség: 1000$
Szükséges épület: stratégiai központ
Speciális képességek:
Intelligence: Kétpercenként elérhető, felfedi a teljes (!) térképet,megmutatva még az álcázott egységeket is (hála az itt "tárolt" hadifoglyok hatékony kihallgatásának...).

Particle Cannon (Sugárfegyver)
Költség: 5000$
Igényelt energia: 10 egység
Szükséges épület: stratégiai központ
Tipp: Igen nagy erejű, négypercenként elérhető energianyaláb-támadás. Koncentráltan épületek ellen igen hatásos, de irányítható is: klikkelj a kiindulási pontra, majd a megpucolandó szakasz végpontjára, és a sugár bejárja a két pont közti egyenest. Kis gyakorlással teljes egységeket, vagy akár konvojokat tudsz leradírozni a pályáról!

Command Center (Parancsnoki központ)
Költség: 2000$
Speciális képesség:
Spy Satellite (Kémmühold) - Percenként egy megadott területet felfed kis időre. Igen hasznos a „távtámadások" (sugárfegyver, benzinbomba, A10 és mindenféle légicsapás) célpontjának pontos felfedésére.
Tipp: Az épület tartalmazza a radarrendszert is.

EGYSÉGEK

Barakkban képezhető
Ranger
Költség: 225$
Erős: gyalogság ellen
Gyenge: könnyű járművekkel szemben
Speciális képességek:
Capture Building – kijelölt épület elfoglalása
Machine Gun – Váltás géppuskára
Flash-bang Grenade – Váltás villanógráná-

tra (Megjegyzés: a géppuskás móka csak akkor választható ki, ha a gránátos támadást kifejlesztetted a barakkban (hiszen a rangerek alapból géppuskát használnak). Ezután az egység minden támadását a kiválasztott fegyverrel hajtja végre!)

Missile Defender (Rakétavetős)
Költség: 300$
Erős: tankok és légierő ellen
Gyenge: gyalogsággal szemben
Speciális képesség: *Laser Missile Attack* – a kijelölt ellenséges egységet lézeres követőrendszerrel lövi, ezzel nő a hatékonysága

Pathfinder (Felderítő)
Költség: 600$
Erős: gyalogság ellen
Gyenge: könnyű járművekkel és felderítő egységekkel szemben
Tipp: Elit mesterlövészegység. „Láthatatlan", ha nem lő vagy mozog. Felfedi az álcázott ellenséges egységeket.

Colonel Burton (Burton ezredes)
költség: 1500$
erős: gyalogság és épületek ellen
gyenge: felderítő egységekkel szemben
szükséges épület: stratégiai központ
Tipp: Álcázott egység, de felfedi magát, ha mozog vagy bombát helyez el egy épületen.

Hadiüzemben képezhető
Minden járművünk fölé szondákat küldhetünk. Mivel ezek minden egységnél egyformák, leírásuk itt következik, külön nem emelem ki a későbbiekben. Kifejlesztésüket mindenképp javaslom, egy-egy csapatba elég egy-két felderítő, a többiekre pedig a „harcos megoldás".
Battle Drone (Csataszonda)
Költség: 300$
Erős: gyalogság ellen
Gyenge: rakétákkal felszerelt gyalogsággal szemben
Tipp: Kis gépfegyverrel felszerelt szonda, szükség esetén a gazdajárművet javítja.

Scout Drone (Felderítő szonda)
Költség: 100$
Tipp: Kiterjeszti a gazdajármű látótávolságát és felfedi az álcázott ellenséges egységeket.

Crusader tank
Költség: 900$
Erős: járművek és épületek ellen
Gyenge: rakétás katonákkal és légierővel szemben

Humvee
Költség: 700$
Erős: gyalogság ellen
Gyenge: tankokkal szemben
Tipp: Öt férőhelyes gyors szállítójármű, a benne ülők is tüzelhetnek. Érdemes kifejleszteni hozzá a TOW rakétát a hadiüzemben!

Paladin tank
Költség: 1100$
Erős: tankok, épületek, rakétás egységek ellen
Gyenge: légierővel szemben
Szükséges hozzá: tábornoki pont
Tipp: High-tech tank, mely speciális lézeres védelmi rendszere segítségével leszedi az ellenséges lövedékeket.

Tomahawk önjáró löveg
Költség: 1200$
Erős: bázisvédelmek ellen
Gyenge: tankokkal, légierővel és könnyű járművekkel szemben
Szükséges épület: stratégiai központ
Tipp: Önjáró, nagy hatótávolságú rakéta, ideális az ellenség véderejének lerombolására, de földi vagy légi fedezet kell mellé!

Ambulance (Tábori mentő)
Költség: 600$
Speciális képesség:
Clean Toxins – a kijelölt területen minden biológiai mérgezést és sugárfertőzést gyógyít.
Reptéren képezhető
Raptor
Költség: 1400$
Erős: légierő, tankok és könnyű járművek ellen
Gyenge: légvédelemmel és légi célpontokat is támadni képes gyalogsággal szemben
Légi és földi célpontok ellen egyaránt bevethető vadászrepülőgép

Aurora Bomber
Költség: 2500$

Erős: épületek ellen
Gyenge: légvédelemmel és légi célpontokat is támadni képes gyalogsággal szemben
szükséges épület: stratégiai központ
Tipp: Szuperszonikus sebessége miatt támadáskor immúnis az ellenséges tüzelésre. A bomba ledobása után sebessége 50%-kal csökken, és ekkor már sebezhetőbb. Támadása igen nagy erejű!

Comanche
Költség: 1500$
Erős: tankok, könnyű járművek és gyalogság ellen
Gyenge: légvédelemmel és légi célpontokat is támadni képes gyalogsággal szemben
Tipp: Remek harci helikopter, rakétákkal és gépfegyverrel támad. A rakéták a levegőben újratöltődnek.
Speciális képesség:
Fire Rockets – 800$: A megadott területre rakétás zárótüzet biztosít.

Stealth Fighter (Lopakodó vadász)
Költség: 1600$
Erős: ellenséges bázisvédelem ellen
Gyenge: ellenséges vadászgépekkel szemben
Szükséges: tábornoki pont
Tipp: Repülés közben „láthatatlan" vadászrepülő, váratlan csapásokra kitűnő, főleg kisebb csapatban (3-4 db).

Ellátó központban képezhető
Chinook
Költség: 1200$
Szállító helikopter. Begyűjti az ellátmányt, de képes a fedélzetére venni nyolc egységet is, és ledobni őket bárhol.
Speciális képesség:
Combat Drop – A fedélzetén lévő rangerek kötélen leereszkedve elfoglalhatnak egy épületet, ha ellenség van benne, megölik azokat.

Apocalypse Medal - Ha megépítetted mindhárom haderő „szuperfegyverét" (sugárágyú, atomrakéta és SCUD támadás)

Blitz Honor - Ha legyőzted ellenfel(i)d 10 (vagy ennél kevesebb) perc alatt

Streak Honor - Ha zsinórban három vagy több győzelmet arattál

TÁBORNOKI PONTOK
Ezen üzemmódokban a tábornoki pontokért vásárolható jóságok más összetételben szerepelnek, mint a szóló küldetések alatt. Itt most egy felsorolás következik haderőnként, magyarázatot csak az újdonságokhoz fűztem, a többi ugyanaz, mint ott.

GLA
1 csillag
SCUD Launcher, Marauder Tank, Technical Training

3 csillag
Hijacker, Rebel Ambush 1-3 fokozat, Cash Bounty 1-3 fokozat, Emergency Repair 1-3 fokozat (ez új, a második és harmadik fokozat erősebb javítást eredményez)

5 csillag
Anthrax Bomb

USA
1 csillag
Paladin Tank, Stealth Fighter, Spy Drone

3 csillag
Pathfinder, Para Drop 1-3 fokozat, A10 Strike 1-3 fokozat, Emergency Repair 1-3 fokozat

5 csillag
Fuel Air Bomb

KÍNA
1 csillag
Red Guard Training
Artillery Training (Tüzérségi képzés): Új! A Nuke és Inferno önjáró lövegek veteránként kerül ki a hadiüzemből, Nuke Cannon

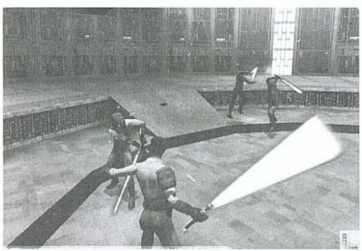
3 csillag
Cluster Mines, Artillery Barrage 1-3 fokozat, Cash Hack 1-3 fokozat, Emergency Repair 1-3 fokozat

5 csillag
EMP Pulse

][redenc

Jedi Knight 2

Az utóbbi időben LucasArts-ék nagyon „erőltetik" a stratégiai irányvonalat a Star Wars-alapú játékaiknál, miközben régen jobbnál jobb fps-ek jöttek ki a jedik sötét világára. Most úgy tűnik, betölteni látszik az évek óta tartó űrt az új fps-ük, a Jedi Knight 2. A játék a Quke 3 engine-jére épül, és meg kell mondanom őszintén, hogy nagyon sok jó és gyönyörű dolgot meg tudtak vele valósítani. A karakterek kidolgozottsága miatt az ember úgy érzi magát, mintha egy interaktív filmben szerepelne, ráadásul főszereplőként. Nem viccelek, egyszerűen csúcs ez a játék. Olyan magával ragadó hangulata van, ami már évek óta nem sok fps-nek sikerült (kivéve a Medal of Honort). S szerencsére a LucasArts vette azt a fáradtságot, mint minden ilyen stílusú játéknál eddig, hogy egy remek történet mellé nem egy „megyek és lövök" típusú játékot készített. Visszahozta a jó kis gondolkodtatós feladatokat, amelyek megoldásához néha a jedi erőnk alkalmazására van szükség. A fénykard mellett, amit most már el is lehet dobni,



a jedi erőnk megvalósítása tette a játékot rendkívül élvezhetővé. Tehát ifjú jedik, harcra fel a jó ösvény rögös útját követve, és az Erő legyen veletek!

Kejim Post

Balra a kis raktárban lőjük szét az aknákat, majd a ládákról ugorjunk fel a polcra a cuccokért. Intézzük el a hajónál lévő őröket, majd a többit is. Kerüljük meg az őrtornyot, és a lifttel menjünk fel a toronyba. A kapcsolóval hozzuk üzembe a lézerágyút. Ezután a lézerágyúval lőjük szét a kaput. Menjünk le, és várjuk meg, amíg felmegy a lift, majd lent menjünk be a szerelőaknába. Jobbra kapcsoljuk ki a pulttal a sarokban lévő gépet, és megkerülve azt menjünk fel a lifttel. Intézzük el a tisztet, és nyissuk ki az ajtókat a kapcsolókkal (érdemes csak a balról másodikat és harmadikat). Induljunk tovább a kinyitott ajtón, és jobbra tisztítsuk meg a termet. A ládáról szedjük fel a szemüveget, menjünk le a lifttel, és a sötétben használjuk a szemüveget. A ládák között cuccokat találunk a falon. Másszunk át a járaton, és tisztítsuk meg a terepet nagy gép körül. Menjünk oda a kék jelhez, majd kapcsoljuk át a két kapcsolót. Menjünk ki az energiafalnál, és a nagy kör alakú teremben menjünk először a zöld jelzésű szektorba. Lőjük szét az automata ágyúkat, és a folyosón balra az első ajtón menjünk be. Vizsgáljuk meg a kék pultot, majd menjünk vissza Janért abba a terembe, ahol a szemüveget találtuk. Kísérjük őt az előbbi terminálhoz, mire ő kinyitja vele a folyosón jobboldalt lévő ajtókat. Tisztítsuk ki a termet, és szerezzük meg a zöld kódot. Ezután a folyosó végén használjuk a kapcsolókat, és menjünk vissza a kör alakú terembe, majd induljunk el a vörös jelzésű szektorba. Fel a lépcsőn, illetve a lifttel, ahol kapcsoljuk ki az erőteret, és a peremen végigmenve a kapcsolóval hozzuk üzembe középen a gépet. Menjünk vissza a lifttel, és lent induljunk tovább. Menjünk keresztül a hosszú üveges folyosón. Miután felrobbant mögöttünk a folyosó, menjünk le, intézzük el a droidokat, majd az üvegfalnál lévő lifttel menjünk fel. A folyosó tetején menjünk végig, majd essünk le. A második teremből szerezzük meg a vörös kódot. Menjünk vissza a kerek terembe a számítógéphez. A három képernyő segítségével rakjuk össze mindhárom színből a megfelelő kódot. Ha megvan, használjuk a három kapcsolót, és induljunk tovább a kinyitott folyosón.

Kejim Base

Vegyük el a tiszttől a kulcsot, és nyissuk ki az ajtót. A kapcsolóval nyissuk le védőlemezt az ablakon. Törjük be, és másszunk át. Használjuk a kapcsolót, lőjük szét az ablakot a hűtőkamrán, ugorjunk le, és gyorsan rohanjunk ki a teremből. Kapcsoljuk ki a hűtést a kis kamrában a kapcsolóval, majd

menjünk vissza fel. A hűtőkamrában a peremen menjünk a tartályfogó karhoz, és ugorjunk fel róla a másik szintre. Balra a csövek-nél cuccokat találhatunk. A következő teremben jobbra a peremen menjünk végig, és az ablakon keresztül lőjük szét a ládát. Használjuk a kapcsolót, és le is mehetünk a lifttel, ha cuccokat akarunk szerezni. Menjünk ki, le a lifttel, és középen essünk le a lyukon. Másszunk át a csövön, majd fel a lépcsőn, és használjuk a kapcsolót, ha további cuccokat akarunk szerezni. Ezután jobbra induljunk el a zárkák mellett, és a sarokban fel a lifttel. Idefent a kapcsolóval ki tudjuk kapcsolni az erőteret a zárkákban, amivel csak droidokat szabadítunk ki, illetve újabb cuccokat szedhetünk össze. Tehát az előző elágazásnál menjünk balra, a sarokban megbúvó tiszttől szerezzük meg a kulcsot, amivel nyissuk ki az ajtót. Induljunk tovább, a két kapcsolóval csak a lenti gépeket hozzuk üzembe. A fülkétől jobbra lőjük szét a ládát, és másszunk át lyukon. Szemben menjünk az ajtóhoz, és várjuk meg, míg kinyílik. Induljunk tovább a pirosas árnyalatú ajtónál, húzódjunk fedezékbe, majd intézzük el a gárdistákat. A szemben lévő ágyú mellett balra használjuk a kapcsolót az erőtér kikapcsolására, és rögtön pattanjunk a lézerágyúra. Ha végeztünk, a fülkében használjuk először a bal, majd a jobb kapcsolót. Guggoljunk le, és várjuk meg, amíg nem mozognak a lézersugarak. Jobbra induljunk el továbbra is guggolva. Kerüljük meg a gépet, míg be nem tudunk menni az ajtón keletkezett lyukon. A zöld gázzal teli teremben gyorsan rohanjunk a tiszthez a kulcsért, nyissuk ki az üvegajtót. A pulttal kezdjük el irányítani a kis droidot, nyissuk ki vele a kis ajtót a nagy mellett. Bent jobbra menjünk keresztül az alagúton, és a másik teremben menjünk le balra a rámpán. A falon lévő kapcsolót használva kikapcsoltuk a gázt, így kiszállhatunk a droidból. Már csak tovább kell indulnunk.

Artus Mine

Elérve a bázist jobbra a sziklafalnál keressük meg a wookiee nyílpuskát. A csöveken keresztül jussunk be a bázisra, és balról menjünk be. Fent a tiszttől vegyük el a kulcsot, és nyissuk ki az ajtót. A tisztektől vegyük el a kulcsokat, és menjünk le a lifttel. Útközben másszunk be a járaton, és lőjük le a lyukon keresztül a lenti gárdistákat. Ezután már menjünk le teljesen a lifttel. Induljunk tovább, és amikor felmegy a lift, rohanjunk vissza az ajtóhoz, mert gárdisták jönnek le vele. Ha végeztünk velük, menjünk fel a lifttel. Balra induljunk tovább, menjünk ki az épületből, és a rács közepén álljunk meg. Nézzünk le, és várjuk meg, amíg a falból kijön egy cső, amire essünk le. Másszunk le a peremre, és miután visszahúzódott a cső, gyorsan rohanjunk végig rajta. A kis teremben lőjük szét először a négy vörös csövet, majd középen a gépet. Menjünk fel középen, miután leereszkedett, és a terminál felőli oldalról a gerendára másszunk fel. Ugorjunk rá a csillére, és az alagútban ugorjunk át balra a járatba. Mindegy, merre megyünk, úgyis ugyanoda jutunk. Indítsuk el a bányászgépet, és kövessük. Lőjük szét a rácsot, és essünk le a csillére. Szálljunk le róla, menjünk le a lifttel, majd a másik teremben a présről jussunk fel.
A nagy teremben használjuk a gépet, majd lent induljunk tovább. Egyenesen át, és fel a lifttel, majd szálljunk fel a vasútra.

Artus Detention

Balra a gerendán másszunk le, majd miután leszakadt, a másikon fel a fülkébe, ahol a kapcsolóval nyissuk ki a lenti ajtót. Induljunk el a folyosón, és intézzük el a lőrésnél lévő gárdistákat, majd miután kinyílt az ajtó, a kapcsolóval nyissuk ki a másikat. Fel a lépcsőkön a legfelső szintre. A kapcsolóval a falon nyissuk ki a cellákat, míg a másikkal indítsuk be a ventilátort. Menjünk vissza le a lépcsőn, és jobbra az ajtón induljunk tovább. A hajódokkban menjünk fel a lifttel, és a hídról lőjük szét a szellőzőrácsot. A nagy lyuknál ugorjunk le, és ha be van kapcsolva a ventilátor, akkor sérülés nélkül leérünk. Másszunk be a másik szellőzőbe, és addig kövessük a járatot, míg el nem jutunk a bázis másik termébe. Jobbra induljunk tovább, majd balra le. A tisztet ne lőjük le, hanem kövessük egészen a zárt ajtóig (csak akkor megy, ha a célkereszt a hátán van). Miután kinyitotta nekünk, megpróbál csapdába csalni. Ha végeztünk, a pilóták ruhatárában másszunk be ismét a szellőzőbe.

Artus Topside
Balra menjünk be a fülkébe, a kapcsolóval indítsuk el a liftet, és menjünk fel. A fülke melletti lézerágyúval lőjük szét a lenti lépegetőt, majd fent a következőt, illetve a katonákat a falon. Menjünk le a lifttel, és induljunk tovább a kanyonban, míg egy újabb lépegető nem támad ránk. Csaljuk vissza a lézerágyú tűzvonalába, és intézzük el. Menjünk vissza oda, ahonnan kijött a lépegető, és jobbra az ajtón be. Fel a lifttel, és jobbra lőjük szét a szellőzőt a cuccokért. Amikor nincs áram az ionágyúk körüli rácsban, gyorsan fussunk át. Menjünk be az ajtón, és a lépegetős teremben az ajtónál vigyázzunk az aknákra. Menjünk le a lifttel, nyissuk ki az ajtót, és kapcsoljuk ki a terminállal az ionágyúk pajzsát. Menjünk vissza, és lőjük szét őket a lézerágyúkkal. Ismét vissza a lépegetős terembe, és fent induljunk tovább. Ügyeljünk az aknákra. Desann ellen esélyünk sincs, így hát ne aggódjunk, ha elfogy az életerőnk, nem halunk meg.

Yavin Temple
Menjünk fel teljesen a liftekkel (a második szinten érdemes megnézni, ahogy a jedik gyakorolnak). A Luke Skywalkerrel való beszélgetés után menjünk le két szintet, és tovább az ajtón. A legvégén be kell másznunk a falon lévő lyukon.

Yavin Trial
Először induljunk balra, és vegyük fel a „tolás" erőt. A következő teremben a falon látható jeleknek kell lenni középen, ezért úgy kell a padlón lévő lapokat elhúzni. A „húzás" próbáján ki kell húzogatnunk a falból a kőlapokat, hogy azok segítségével tovább tudjunk jutni. A „gyorsítás" felvétele után essünk le a lyukon. Jobbra az ajtó mellett a padlón találjuk a kapcsolót. Álljunk a nagy kőlap mögé a padlón, és a „gyorsítást" használva kezdjünk el rohanni. Ha átjutottunk, a kiindulási ponttól jobbra a romokon ugráljunk fel. Nyomjuk meg a kapcsolót, és szálljunk ki a vízből, hogy az átjáró felemelkedjen. A „gyorsítást" használva rohanjunk át. Jobbra a repedésnél használjuk a „tolás" erőt. Nyomjuk meg a három kis kockát a jelek alatt, majd ugráljunk fel. Ráállva a kőlapra „gyorsítással" rohanjunk végig a hídon. A középen lévő oszlopon nyomjuk be a három kiálló részt. A beugróban szálljunk fel a kőlapra, és amikor leért, a „gyorsítással" induljunk meg a fénykardért, útközben váltsunk át a „húzás" erőre. Mielőtt a rács lezáródna, használjuk a „húzást" a kard megszerzésére. A továbbvezető ajtó mellett lévő két függő kőnek a kötelét vágjuk el a fénykarddal úgy, hogy eldobjuk.

Ns Streets
Menjünk be a kocsmába, és beszéljünk a csapossal. A balhé kitörésekor a „gyorsítással" rohanjunk balra fel. A bárpult mögött találhatunk normális fegyvert. Ha végeztünk, fent a fülkében lévő kapcsolóval fel tudjuk húzni a bárpultról a védőfalat. Menjünk le, és használjuk a kapcsolót a bárpultnál. A beszélgetés után fel az emeletre, és ki a középen lévő ajtón. Balra induljunk el, fel a lifttel, és balra a kirobbantott falnál induljunk tovább, vagy toljuk el az útból a ládát. Balra ugorjunk át az erkélyre, menjünk fel, majd le a lifttel. Ugorjunk át a leszakadt hídon, és a beugrónál ugorjunk fel a kis sarokra, onnan pedig a tetőre. Törjük be az ablakot, essünk le, és a kapcsolóval aktivizáljuk a hidat. Menjünk át, és toljuk oda a ládát a kapcsoló elé. Szálljunk fel a liftre, és toljuk el a ládát az útból. Fent a kapcsolóval lenyílik mellettünk egy rámpa, amin menjünk fel. Az ablaknál ugorjunk le, ha a leszakadt hídnál átugrunk balra, illetve onnan fel a fölöttünk lévő hídra, cuccokat találunk. Vissza a ládás terembe (ahova a tetőről estünk le), és jobbra lőjük ki az üveget. Miután elintéztük a hajón a fickókat, ugorjunk át a hajóra, és arról át a párkányra a lifthez. A leomlott függőfolyosónál jobboldalt menjünk. A sarokban lőjük szét a ládát, és bent pedig a szikrázó csövet. Ezután húzzuk ki a jedi erővel a falból a hidat. A hídról ugorjunk fel balra. A kapcsolóval lent egy kart mozdítunk el, amire essünk le. Jedi erővel húzzuk oda a másik kart, és ugorjunk át a másikra. Ugorjunk le a szemetes konténerbe. Amikor megáll, jobbra a kapcsolókat mindig nyomjuk át a jedi erővel, hogy továbbmenjünk.

Ns Hideout
Mielőtt leesnénk a konténerről, balra a csö-

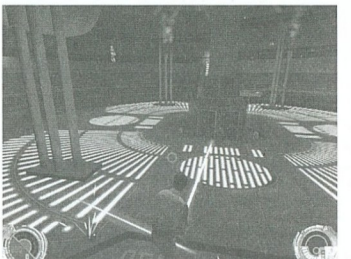
vekre ugorjunk át, és essünk le. A szemétégető teremtől jobbra a két teremben titkos helyekre jutunk, ha az elsőben szétlőjük a ládát, míg a másodikban elmozdítjuk a sarokból a ládát, és a csillénél felugrunk. Keressük meg azt a szemétprést, aminek kivezető nyílásánál nincs semmi. Ugorjunk be, és menjünk keresztül a présen. A ládáknál essünk le, és ugráljunk át a balra fent lévő járathoz. A ládát húzzuk el az útból. Elérve a csillét húzzuk el azt, majd induljunk el vissza ennek a csillének a másik oldalára (ahol a ládát kihúztuk a sarokból). Toljunk rajta még egyet, és a kis teremben lőjük szét az ablakot, és jedi erőt használva a kapcsolóval nyissuk ki az ajtót. Induljunk tovább óvatosan, és ügyeljünk a fel-felbukkanó ellenfelekre. Jobboldalt találunk egy szellőzőrácsot, ahol másszunk be. A rácsnál lőjük szét a ládát, essünk le a mellettünk lévő terembe. Menjünk be a kirobbant falnál.
A celláknál menjünk a terem másik végébe, ahol megtaláljuk Landót. A beszélgetés után induljunk vissza, és menjünk fel az előző szintre. A nagy teremben menjünk a sarokban lévő fülkébe, ahol álljunk az ajtó elé, és a helyes kód elmondása után továbbmehetünk. Mikor a lift lemegy, fénykarddal verjük szét a rácsot. Az ablaknál a résen keresztül nyomjuk meg jedi erővel a kapcsolót, hogy kinyíljon az ajtó. A „kis" csetepaté után, ahol jó szolgálatot tehet a „gyorsítás"-fénykard páros használata, menjünk fel az irodába. Az ablaknál lévő kapcsolóval szabadítsuk ki Landót. A másik kapcsolóval az íróasztalnál nyissuk ki a titkos ajtót. Menjünk végig a csövön, essünk le, és balra beszéljünk Landóval. Ezután kövessük őt a lifthez.

Ns Starpad

Le a lifttel, és szemben a lezárt ajtónál tovább (használjuk a fénykardot). A sötét terembe érve használjuk a szemüveget, és így ugorjunk át a csövön, illetve másszunk át a járaton. Induljunk tovább, és lőjük szét a lézerágyúkat, amik Landót lövik. Kerüljük meg a termet, és a kinyúló részről ugorjunk be a lézerágyúk mellett a résen. A nagy fülkében használjuk a kapcsolót az ajtók kinyitására. Menjünk vissza Lando hajójához, és védjük meg, amíg Lando fel nem megy a fülkébe. A hajótól balra lévő ládát toljuk el, és másszunk keresztül a járaton. Használjuk először a négy kapcsolót, majd a különálló ötödiket. Menjünk át a hajó másik oldalára, és lőjük szét a ládákat. Másszunk át a járaton, és az előbbi módszerrel használjuk a kapcsolókat, hogy a dokk másik teteje is kinyíljon. Vissza a hajóhoz, és nézzük meg az üzemanyagtöltő csöveknél a jeleket. Jegyezzük meg, hogy melyik színű vezetékhez melyik jel tartozik, és menjünk ki a hajó mögötti ajtón. Balra a tartályra ugorjunk fel, ahol találunk két kapcsolót. Az előbb látott jeleket állítsuk be a megfelelő színű kapcsolón. Menjünk vissza a hajóra, és balra a kapcsolóval a falon használjuk a hajó ágyúit a támadók leküzdésére.

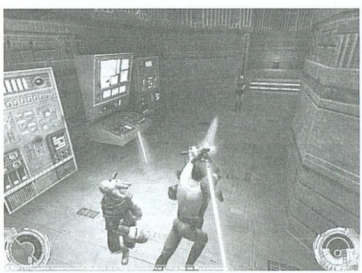
Bespin Undercity

Valamelyik szellőzőn menjünk be rögtön a fuvallat után. Fent induljunk tovább, és amikor nem ég a tűz, használjuk a kapcsolót, és „gyorsítással" rohanjunk át a termen. Fénykardal nyissuk ki az ajtót. Fel a lifttel, és ugráljuk át a csöveken a szemben lévő



„lifthez" úgy, hogy minél kevesebbet érjünk hozzá a csövekhez. A pihenőknél mindig gyógyítsuk meg magunkat. Menjünk fel egy szintet, és ismét menjünk át szemben a „lifthez". Ezt addig tegyük, míg teljesen fel nem érünk. Itt az ajtónál menjünk be, és fent a három szellőzőcsőnél a bal oldaliba menjünk. A fel-feltámadó légáramlatokkal jussunk egyre feljebb. Ezután meg kell küzdenünk egy jedivel, aki ellen a „gyorsítás"-fénykard páros a leghatásosabb. Ha legyőztük, a sarokban lévő gőzzel ugorjunk át a másik oldalra. A másik jedinél hasonló módszert alkalmazzunk. Szabadítsuk ki az R5 droidot, majd menjünk fel a lifttel.

Bespin Streets
Ugorjunk fel, és a kapcsolóval vigyük le a liftet a droidnak. Várjuk meg, amíg kinyitja az ajtót, és álljunk elé, amíg végzünk a jobbra lévő ellenfelekkel, mert így nem kell azzal is törődünk, hogy közben szétlőjük a droid előtt az aknákat. Ha végeztünk a katonákkal, akkor lőjük szét sorban az aknákat, és engedjük útjára a droidot. A tie-vadászoknál várjuk meg, míg kinyitja az ajtót, és induljunk tovább. A hajónál végezzünk a jedivel, és a katonák felszabadítása után menjünk fel a lifttel. Szabadítsuk ki a két katonát, le és fel a lifttel, majd a teremben használjuk a kapcsolót, ami kinyitja lent a kaput. A két jedi legyőzése után (hasonló módszerrel, mint eddig) menjünk fel a lifttel. A hídon lassan haladjunk előre, mert nagyon nehéz először meglátni az aknákat a falon. A teraszról lenézve a vízbe essünk le.



A hajónál szerezzük meg a kulcsot a tiszttől, és induljunk tovább az ajtón.

Bespin Platform
Lent induljunk tovább az aknák hatástalanítása után. A nagy teremben szerzett kulcscsal menjünk fel a lifttel (fölöttünk aknák vannak). Az irányítóteremben használjuk a kapcsolót. Induljunk vissza, és a lent megszerzett kulccsal nyissuk ki az ajtókat. A bal oldalinál vigyázzunk, mert egy jedi vár ránk. Menjünk vissza a nagy terembe, ahol az első kulcsot szereztük, balra tovább az ajtón. Ezután meg kell küzdenünk Desann jobbkezével. Ezúttal is használjuk a „gyorsítás"-fénykard kombót. Ha felemelne minket, gyorsan váltsunk át a „lökés" erőre, és azt használjuk.

Cairn Bay
Egyenesen tovább, az ajtónál jobbra, ahol találkozunk Luke-kal. Egy kis csata vár ránk Luke-kal vállvetve. Ezután induljunk tovább a nagykaputól jobbra. Az irányítóteremben használjuk a három pultot. Menjünk az ablakból látható dokkba, ahol menjünk fel az egyik lifttel. A piros pultnál a célkereszt a jobb oldali jelen legyen, amikor használjuk. A kapcsolóval nyissuk ki a kaput, és gyorsan menjünk le a lifttel, majd tovább a kinyitott dokkba. Az űrhajó orráról ugorjunk fel a folyosóra, onnan pedig középen a szellőzőbe. Kapcsoljuk ki az erőteret, és essünk le, ezt addig tegyük, amíg a padlón lévő szellőzőrácsnál le nem tudunk esni. Használjuk a két pultot, és középen az ajtónál menjünk tovább. Menjünk be jobbra liftbe, fent pedig a szellőzőbe. Ugorjunk rá a lift tetejére, és fent szálljunk le róla. Át a másik liftre, aminek a tetejéről a félúton lévő nyíláson ugorjunk át a másik lifthez. Ezután már csak le kell esnünk a beszakadt tetejű liftbe.

Cairn Assembly
A fülkében lévő tiszten használjuk az „elmeirányítás" erőt (mind trick). Jobbra a lifttel menjünk fel, és használjuk a pultot. Balra tovább le a lifttel, és a ládákról ugorjunk a középen lévő szerkezetre, amit egy robot szerel. Ugorjunk fel egy szintet, onnan pedig át a szellőzőrácshoz, amit lőjünk szét. Bent robbantsuk fel vagy lőjük szét a négy csövet, majd menjünk le. Tovább a beszakított ajtón. Ahol áramos a padló, balra a ládákon ugráljunk át, míg be nem tudunk menni a középen lévő szerkezetbe. Fel a lifttel, és másszunk ki az ablakon. Használjuk a baloldali pultot, és menjünk le a lifttel. Induljunk tovább az ajtón (balra onnan, ahol bejöttünk), hatástalanítsuk az aknákat, és győzzük le a két jedit. A két kisebb lépegető ellen ne nagyon harcoljunk, csak ha van elég hatásos fegyverünk (ekkor is a „gyorsítást" használjuk). Fel a lifttel, és használjuk középen a pultot. Menjünk le, és a nagy lépegető (ne álljunk le vele harcolni) utáni teremben a lépcső mellett essünk le. A kereszt alakú lyuknál essünk le.

Cairn Reactor
A hosszú lézereknél használjuk a „gyorsí-

tást". Ezután lőjük szét a baloldalt lévő szerkezeteket, és a középsőnél másszunk ki a lyukon jobbra („gyorsítással"). Kapcsoljuk ki a gépet, és menjünk vissza az előbbi kirobbant falhoz, majd ugorjunk fel a plafonon lévő lyukba. Ugorjunk fel a hidakon az ajtóig (ügyeljünk a sugarakra). A generátornál jobbra a csőre essünk le. Baloldalt a másik teremben keressük meg az átjárót. Ezen az oldalon a terem végében a csöveken pedig ugorjunk a fenti folyosóra. A nagy teremben balra a sarokban a csövekről fel tudunk ugrani a fülkébe. Ugorjunk át a nagy generátoron úgy, hogy nem érünk a forgó részekhez. Messziről lőjük szét a terem végénél lévő lézerágyúkat. Kiérve innen jobbra a lifttel menjünk le, és szálljunk be a hajóba. Még a hajóról próbáljuk meg lelőni a két rakétást, mielőtt lezuhanna a hajó. Gyorsan ugorjunk a jobbra lévő szerkezetre, és ezeken jussunk el a folyosóig. Fel a lifttel, és az épületben először felfelé menjünk a lifttel. Használjuk a kapcsolót, majd menjünk le két szintet. Szerezzük meg a kulcsokat, és fent nyissuk ki az ajtót.

Cairn Dock 1

Balra szereljük fel magunkat fegyverekkel, majd jobbra a jedi legyőzése után szerezzük meg a kulcsot a tiszttől. Ezzel térjünk vissza a ládás terembe, és nyissuk ki az ajtót. Használjuk a pultot, majd menjünk le. Ezután ne engedjük, hogy bárki is megnyomja a piros pultot. Menjünk el balra (vagy jobbra találunk egy szellőzőt), és ugorjunk fel a rámpára. A szegélyen „gyorsítással" menjünk át. A fülkében használjuk a kapcsolót, ami kikapcsolja szemben a gépeket egy időre, így el tudunk menni közöttük. Vegyük fel a következő teremben a ládáról a kulcsot (a fegyvertöltő mellett), és nyissuk ki az ajtót. Menjünk fel a lifttel, használjuk a második pultot, és menjünk tovább. Jobbra a csöveken ugorjunk fel, és a szerkezet tetején menjünk át a másik oldalra. A két ajtónál ne menjünk be, hanem keressük meg fent a szellőzőt középen, és felugorva másszunk át. A pulttal kapcsoljuk ki a világítást, és a szemüveget használva menjünk tovább. Fel a lifttel, és be a hajó fülkéjébe.

Doom Comm

Menjünk le a lifttel, és a pulttal nyissuk ki az ajtót. Ismét irány le a lifttel, és az egyik sötét szobából ugorjunk fel a szellőzőbe. Essünk le, és a pulttal használjuk a droidot (ő át tud menni a kék energiafalon). Menjünk át a másik terembe, ahonnan jobbra, illetve balra is átmehetünk a kék energiafalon. Mindkét terem ugyanoda vezet, ezért mindegy. Nyissuk ki a droiddal az ajtót, mielőtt lefülelnék. Menjünk tovább a kinyitott ajtónál, és menjünk le a lifttel. A két lépegetőnél („gyorsítás") középen a csövek mögé menjünk be, és essünk le. Az irányítóteremben használjuk a négy kapcsolót, amik a sárga jelzésű ajtókat nyitják ki a töltőknél. Ezek egy-egy szállítójármű ajtai, és menjünk el az egyikkel (ugyanoda visz mindegyik). Szerezzük meg a kulcsot a tiszttől, és nyissuk ki az ajtót. Induljunk tovább, majd le a lifttel. Ha megnézzük az eligazítást, látunk három jelet. Ezeknek a jeleknek megfelelő konzolt kell csak bekapcsolni. Az első szinten csak a vörös jelek vannak, a másodikon alattunk a zöld, és a legalsón a kék. Az egymás alatt lévő fülkékben a jelek megegyeznek (csak a színük más). Ahhoz, hogy megtaláljuk őket, bátran ugráljunk egyik fülke tetejéről a másikra (elég magas szintű már ehhez az ugrásunk). Ha megvan mind a három jel, menjünk vissza az előző terembe, és kapcsoljuk be mindhárom terminált. Ezután vissza a központi terembe, és használjuk a pultot, hogy beszéljünk a mieinkkel. Ha végeztünk, induljunk el a kinyitott ajtón.

Doom Detention

Miután megszereztük a kulcsot, induljunk tovább (a lifttel lemenve csak lövöldözhetünk a tie-vadászokra). A jobboldali fülkében használjuk a kapcsolókat, csak ne feledjük visszazárni a kaput. A baloldali fülkében nem kell kinyitni a kaput, csak a kapcsolóval hívjuk fel a terem közepén lévő liftet. Menjünk le vele, és a két lépegető után a teremben menjünk fel, és a kapcsolóval nyissuk ki a másik kaput. Ott induljunk el, és menjünk fel a lifttel. A következő hangárban viszont ne menjünk már le a lifttel. A zárt ajtó fölött másszunk be a szellőzőbe a két csőről. Essünk le, és a megszerzett kulccsal nyissuk ki az ajtót. A hajótól balra az ajtón

tovább, és az „irányítással" (mind trick) vegyük rá a tisztet, hogy nyissa ki az ajtókat. Keressük meg az egyetlen zárt ajtót, ahol Jant találjuk. Ezután visszafelé lenyomva kell tartani az ajtó gombját, amíg Jan kinyitja a következőt. Menjünk tovább a hajótól jobbra lévő ajtón.

Doom Shields

A nagy teremben az utolsó ajtónál menjünk be, és jobbra fel a lépcsőn a teremben használjuk a kapcsolót. Ha kinézünk az ablakon, láthatjuk a falból kijövő csövet. Menjünk vissza oda, és ezen a csövön keresztül menjünk az ajtóhoz. A falon a kapcsolóval nyissuk az ajtót, és fent a tiszttől szerezzük meg a kulcsot. A csővel szemközti ajtón menjünk be, és jobbra a teremben nyissuk ki az ajtót. A kapcsolóval felnyithatjuk az üvegfedeleket, ahova menjünk vissza (ahol a kulcsot szereztük). A baloldali távolabbi szellőzőbe essünk le, és a végén nyissuk fel a fedelet a „lökés" erőt használva. Fel a lifttel, és a T-alakú hídról ugorjunk fel (fent akna van). Az ablaknál essünk le, majd a lifttel menjünk fel. A pajzsgenerátornál lőjük szét a csövek fölötti dobozokat, majd a fénykardot eldobva törjük szét magukat a csöveket. Ekkor Fyaar jön be a terembe, akivel meg kell küzdenünk. Használjuk ellene a Repeater nevű fegyvert a „gyorsítással" kombinálva, míg el nem tűnik egy pajzsa (egy idő után visszajön), és ekkor hátulról támadjuk a fénykarddal, továbbra is „gyorsítást" használva. Ha legyőztük, lebegjünk visszafelé, amerről jöttünk, át az áramos helyeken („gyógyítás"), míg vissza nem érünk abba a terembe, ahol kinyitottuk az üvegfedeleket. Ekkor visszakapcsol a gravitáció, és kimenve jobbra egyenesen tovább tudunk menni.

Yavin Swamp

A lezuhant hajónál balra a víz alatt keressük meg a kis alagutat, amin ússzunk át. A szikláknál át a lyukon, innen tovább jobbra. Baloldalt a falon keressük meg a lyukat, és másszunk be. Fel a rámpán, majd ki, ahonnan tovább balra. A lázadó társunk kisegítése után induljunk el jobbra, és a második katona kisegítése után egy kicsit visszább balra kell menni. A nagy lépegetőknek elég néhány rakéta. Ezután már csak be kell mennünk a hajóba.

Yavin Canyon

Nincs más dolgunk, mint elintézni az utunkba kerülő birodalmi egységeket, illetve jediket. A lépegetők ellen használjunk rakétát, mert a lézerágyúk mellett általában mindig megbújik egy-egy jedi. A lézerágyúsokat a távcsövessel szedjük le. A hajó után a sziklafalnál lévő barlangba menjünk be, és essünk le a lyukon.

Yavin Courtyard

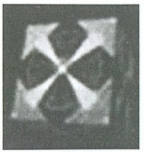
Induljunk el, és intézzük el a birodalmiakat. Menjünk tovább a falon lévő járaton, és ugorjunk fel a sziklafalról a fenti járathoz. Az első nagy gyakorlóteremben a ledőlt oszlopról ugorjunk fel a leszakadt üvegfolyosónál a résen. A következő teremben essünk le a lyukon, és küzdjünk meg a jedikkel (ha sokan maradtak, használjuk a villámot). A továbbiakban is csak a jediket kell legyőznünk, majd pedig leesnünk Desann után a lyukba.

Yavin Final

Verjük szét a köveket a folyosó bejáratánál. A következő teremben „gyorsítással" rohanjunk át a leszakadó plafon miatt. Az elágazásnál balra a fal csak illúzió, át lehet menni rajta. A tűzcsóváknál használjuk ismét a „gyorsítást". A három lehetséges út közül balra induljunk el, és fent verjük szét a csövet, hogy az eloltsa a tüzet. Essünk le, és jedi erővel nyomjuk meg a középső jelet. Balra a falon ismét találunk egy jelet, amit szintén nyomjunk meg. Induljunk tovább a szabaddá vált úton. Elérkeztünk a végső csatához Desann-nal. Fent találunk két kapcsolót, amit aktivizáljunk a jedi erőnkkel, mire középen egy sugár jelenik meg egy rövid időre. Ugorjunk bele a sugárba, és az eddig használt fénykard-„gyorsítás" taktikával harcoljunk Desann ellen. Főleg akkor támadjuk meg, amikor felénk dobja a fénykardját. Ha elmúlik a sugár hatása, ismét kapcsoljuk be.

Crowie

JEDI ERŐTECHNIKÁK



Force Pull
Az egyik legáltalánosabb erő alkalmazás, kiválóan használható a kapcsolók és kontrol panelek kezelésére nagy távolságokból is, de az ellenfelek lefegyverzésére is alkalmas lehet, ha kiverjük a kezükből a fegyvert.

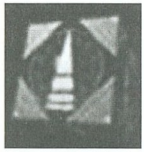
Force Grip
A Force Grip az egyik legbrutálisabb Jedi fegyver, hiszen az erő segítségével érintés nélkül képes megfogni, megfojtani áldozatunkat. A fojtást a gyengébb Jedi-k használják előszeretettel, valamint a sötét oldal kedvenc megfélemlítő technikája.

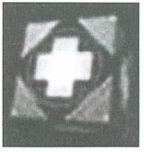
Force Lightning
Elektromos csapást mér így áldozatára a Jedi. A megcélzott ellenfélnek főleg az agyára hatnak a villámok. A csapás azonban nagyon leterhelő a Force Pool-nak, így csak viszonylag rövidebb ideig lehet alkalmazni, a teljes kimerülést elkerülendő.

Force Push
Nagyon erős Jedi képesség, melynek segítségével a megcélzott ellenfelet leverjük a lábáról és akár neki is csaphatjuk valaminek. A Force Push alkalmas még tárgyak mozgatására, panelek manipulálására és kapcsolók használatára, de magasabb szinten akár a lézer kard megállítására is.

Mind Tricks
A Mind Tricks az egyik legkifinomultabb Jedi képesség, mely az ellenfél agyára hat. A Jedi tárgyalások és más helyzetek közben el tudja hitetni, hogy a hangja máshonnan érkezik, mint ahol ő valóban tartózkodik. Ezzel ő rejtve marad ellenfele előtt, akit így könnyebb megközelíteni, vagy tőrbe csalni. A magasabb szinteken még jobban kiegészíti ez a képesség a Jedi kellék-tárát.

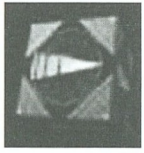
Force Jump
Az erőt használó Jedi-nek drasztikusan megváltoznak a fizikai adottságai, és a manőverezőképessége a harci és nem harci szituációkban is. A Force Jump jó példa az erő passzív, nem agresszív alkalmazására.





Force Heal
A Jedi harc közben ezzel a képességgel nyerheti életerejét, vagy gyógyíthatja akár harc közben is a sérüléseit. A single player játékban is hasznos segítség ez a tudás, azonban a multi player játék során látjuk majd igazán hasznát, mikor is meg tudjuk gyógyítani társunkat. Természetesen ez a képesség is a passzív Jedi tulajdonságok közé tartozik.

Force Speed
A Jedi mozgási sebességének megnövelése nagyon fontos tényező lehet harc közben, hiszen lehet, hogy a fénykarddal kell kivédenünk a felénk érkező lövedékeket. A drasztikus sebességnövekedést azonban csak ritkán és belátással érdemes alkalmazni.



FEGYVEREK

Bryar Pistol
A Bryar pisztoly nem éppen a tűzgyorsaságáról ismert fegyver, de a célzási pontossága mindenképpen figyelemreméltó. Megfontolt egyes lövésekkel komoly károkat tudunk okozni az ellenfelünknek. Másodlagos funkciójaként a tűzgomb lenyomása mellett komoly károkat tud okozni az adott helységben is.

E-11 Blaster Rifle
A Birodalmi erők szabvány fegyvere az E-11, mely robosztus felépítésű. Nagy sérülést tud okozni, mely nincs arányban a kis fegyver méreteivel. A kompakt felépítése miatt könnyű szállítani és elrejteni.

Destructive Electro-Magnetic Pulse 2 Gun
Elsődleges módban ez a fegyver egy sima puskához hasonlóan koncentrált elektromos gömböt bocsájt ki magából, mely az összes mechanikus egységre és természetesen a robotokra is nagy hatással van. Másodlagos módban képes a közelben található összes szerkezetet és élő egyedet gyorsan megbénítani.

Heavy Repeater
A halálos és pusztító lövedékeket használó fegyver gyors tüzeléshez alkalmas, amikor nagy területet kell lefednünk tűzzel. Rövid sorozatokkal érdemes használni a fegyvert, ha pedig komolyabb tarolásra van szükség, akkor a másodlagos módban igen szép tüzijátékot képes rendezni a kilőtt robbanó anyaggal, mely akár el is repítheti ellenfeleinket.

Bowcaster
A réginek kinéző fegyver igenis mai darab, a belőle kilőtt energia csomagok nagy hatással vannak minden ellenfelünkre. A fegyver a Wookiee-k kedvenc játékszere.

Tenloss Disruptor Rifle
A fegyvert az Új Köztársaság menekültjei használták és készítették, azonban a feketepiac jóvoltából sok bűnöző elem is ezzel mászkál. Elsődleges tüzelésként egy gyors lövést ad le, közepes tűzgyorsasággal. Másodlagos módban minden élőt le tud küzdeni a lövésével. A fegyvert a távcsöve teszi igazán kedveltté.

Golan Arms FC-1
Általában a Corporate Sector rendőreinek a kezében tűnik fel a fegyver, melyet nagy számú ellenfél leküzdésére terveztek, méghozzá kis távolságban. A másodlagos módban kilőhető 2 gránát pár másodperccel a kilövés után robban és mindent elpusztít a közelben. A kilövésénél gondoskodjunk róla, hogy ne pattanjon rossz helyre a küldemény.

Thermal Detonator
A galaxis minden sarkában ismerik ezt a fegyvert, mely nagy koncentráltságú energiát képes felszabadítani és elpusztítani mindenkit a közelében.

Det Pack
Kis mennyiségű robbanóanyagot tartalmaz, melyet a használója tud aktivizálni. A pack bárhova elhelyezhető és a megfelelő pillanatban felrobbantható. Tipikus használati módja a közelítő ellenség eliminálása egy rejtett helyről.

Laser Trip Mine
Hasonló elven működik mint az előző fegyver, azonban itt a robbanást az áldozat okozza azzal, hogy az akna által kibocsájtott lézer sugarat keresztezni és ezzel elindítja a detonációt. Az akna mindenhova felhelyezhető, használatával komoly veszteségeket okozhatunk ellenfeleinknek.

Command & Conquer: Generals Csalások

Játssz az oroszok oldalán

Ha megnyitod a konzolt, akkor gépeld be a következőket: "Russia:Yuri_Relived". Ezzel a kóddal olyan egységeid lesznek, amiknek ugyanaz lesz a neve, mint a régi Command & Conquer játékokban.

Tippek:

Hogyan kell felrobbantani egy gyalogsági századot

Ha a kínaiak oldalán harcolsz, készíts legalább tíz Inferno tankot, majd egy csapatban tartva, irányítsd őket arra a helyre, ahol az ellenség rád küldené a lázadókat, ranger-eket vagy a vörös őröket, hogy mögéd lopakodjanak. Miután hatótávolságba érnek, megcsodálhatod a tűzijátékot. Ezt a tippet használhatod a GLA toxikus teherautónál is.

Egyhelyben ülő ellenségek leigázása

Nos, miután kellőképpen belefáradtál abba, hogy az online játékosok, védelmük építésén kívül mást sem tesznek, itt a megoldás, hogy legyőzd őket! Ha az amerikaiak oldalán harcolsz, akkor csak küldj Raptor-okat, hogy semmisítsék meg a védelmet és az esetleges ellátó központokat. Próbáld meg először az energiaközpontokat elpusztítani és vessd be az A10-eseket, hogy elmossák a védelmet. Miután elpusztítottad az energia és ellátó központjait, komoly problémával fog szembesülni, ha meglátja az egységeidet. Ekkor küldj be egy nagyobb sereget, HMMWV egységekből, lehetőleg a Tow rakétákkal felszereleteket, zsúfolásig töltve Ranger egységekkel, akik az épületeket tudják majd elfoglalni. Ha bent vannak a kocsik, az egységeket pakold ki belőlük, akikkel az épületeket elfoglalod, majd eladod.

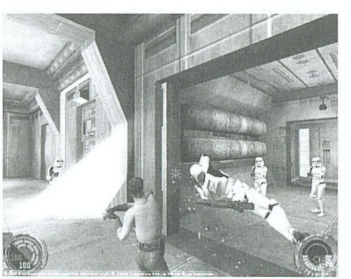
Reptéri tipp

Ha a kínaiak oldalán harcolsz, építs egy repülőteret, majd egy "Speaker" tornyot, közvetlenül mögé. Így a sérült repülőidet gyorsabban tudod javítani. Hogy a javítás még gyorsabb legyen, fejleszd a "Speaker" tornyokat "Propaganda" központokká.

Jedi Knight 2: Jedi Outcast

A csalások engedélyezéséhez meg kell nyitnod a konzolt, ehhez nyomd meg a [Shift + ~] gombokat, majd gépeld be a "devmapall" vagy a "helpusobi 1" kódokat. Ezek után már használhatod a kódokat.

god – Isten mód, sérthetetlenség
noclip – Átjárhatsz a falakon
notarget – Az ellenségek nem figyelnek rád
kill - Öngyilkosság
give all – Minden fegyver, életerő, páncél feltöltése a maximumra
give health – Életerő teljes feltöltése
give armor – Páncélzat teljes feltöltése
give ammo – Munició teljes feltöltése
setmindtrick 9 – Ellenség irányítása
npc kill all – Minden nem számítógépes játékos likvidálása
fly_xwing – Egy X-Wing-el repülhetsz
drive_atst – Egy AT-ST-t vezethetsz
give weaponnum [1-?] – Fegyvert kapsz, 1-től
give X # – Az X-dik eszközt megkapod (#=mennyiség)
map X – Az X-dik pályára ugrasz (pályalista később)



Jedi erőcsalások

Használd az alábbi csalásokat a konzolban (miután a csalást engedélyezted), hogy manipuláld a Jedi erőket:

setForceJump (szint) (1 - 3) – Ugrás
setForceHeal (szint) (1 - 3) – Gyógyulás
setForcePush (szint) (1 - 3) – Lökés
setForcePull (szint) (1 - 3) – Húzás
setForceSpeed (szint) (1 - 3) – Gyorsaság
setForceGrip (szint) (1 - 3) – Szorítás
setForceLightning (szint) (1 - 3) – Villámlás
setForceAll (szint) (1 - 3) – Az összes erő szintjét állítja be

setSaberThrow (szint) (1 - 3) – Lézerkard eldobása
setSaberOffense (szint) (1 - 3) – Lézerkard támadás
setSaberDefense (szint) (1 - 3) – Lézerkard védekezés

saberColor (szín) - (red, orange, yellow, green, blue, purple) – Lézerkard színe, valamelyik színt írd be a (szín) helyére

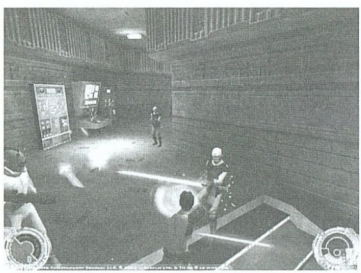
Pályák nevei:
kejim_post
kejim_base
artus_mine
artus_detention
artus_topside
valley
yavin_temple
yavin_trial
ns_streets
ns_hideout
ns_starpad
bespin_undercity
bespin_streets
bespin_platform
cairn_bay
cairn_assembly
cairn_reactor
cairn_dock1
doom_comm
doom_detention
doom_shields
yavin_swamp
yavin_canyon
yavin_courtyard
yavin_final
pit
ctf_bespin
ctf_imperial
ctf_ns_streets
ctf_yavin
duel_bay
duel_jedi
duel_pit
duel_carbon
ffa_bespin
ffa_deathstar
ffa_imperial
ffa_ns_hideout
ffa_ns_streets
ffa_raven
ffa_yavin

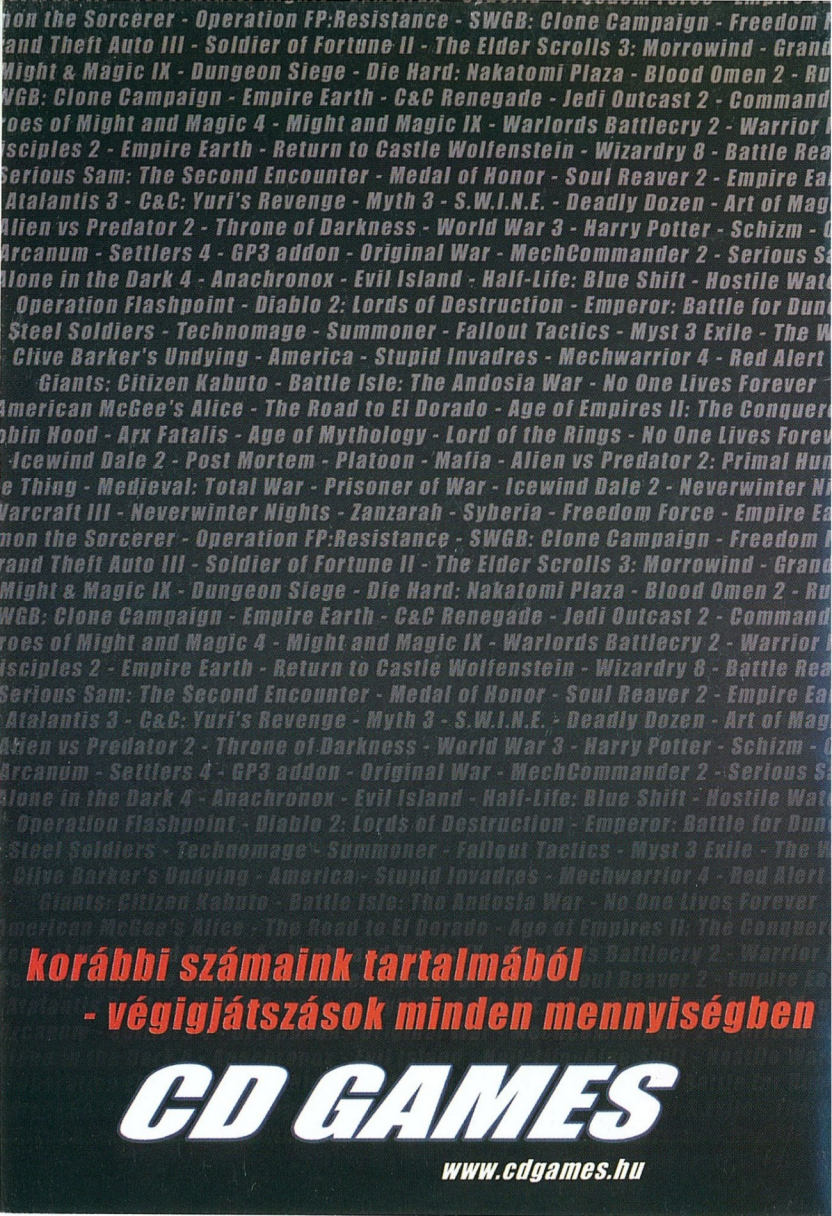
Kétélű lézerkard (Többjátékos játékmódban, CSAK csalások engedélyezésével)

Kezdd el a játékot egy pályán. Nyomd meg a [Shift]+ [~] gombokat. Gépeld be a devmapall (térképneve) – így betöltöd a kiválasztott pályát. Majd válts át fénykardra. Kapcsold ki azt, tehát csak a nyele van a kezedben.

Majd a konzolba gépeld be a "/thedestroyer" szót.

Ha mindent helyesen csináltál, akkor a kétélű fénykardod bekapcsol, és visszatérhetsz a játékba.




korábbi számaink tartalmából
- végigjátszások minden mennyiségben
CD GAMES
www.cdgames.hu